Tormenta RPG
Manual do
Arcano
Borne • Caldela

Manual do Arcano

Lucas Borne

Leonel Caldela

Manual do Arcano

Criação: Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J. M. Trevisan.

Desenvolvimento: Lucas Borne e Leonel Caldela.

Edição: Guilherme Dei Svaldi.

Capa: Erica Awano e Thiago Ribeiro.

Arte: André Vazzios, Denise Akemi, Eduardo Francisco, Erica Awano, Remo di Sconzi, Roberta Pares, Rod Reis e Wellington Dias.

Cartografia: Leonel Domingos.

Logotipia e Projeto Gráfico: Dan Ramos.

Diagramação: Guilherme Dei Svaldi.

Revisão: Leonel Caldela.

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi.

Gerente-Geral: Rafael Dei Svaldi.

Baseado nas regras originais do jogo Dungeons & Dragons©, criadas por E. Gary Gigax e Dave Arneson, e nas regras da nova edição do jogo Dungeons & Dragons©, desenvolvidas por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

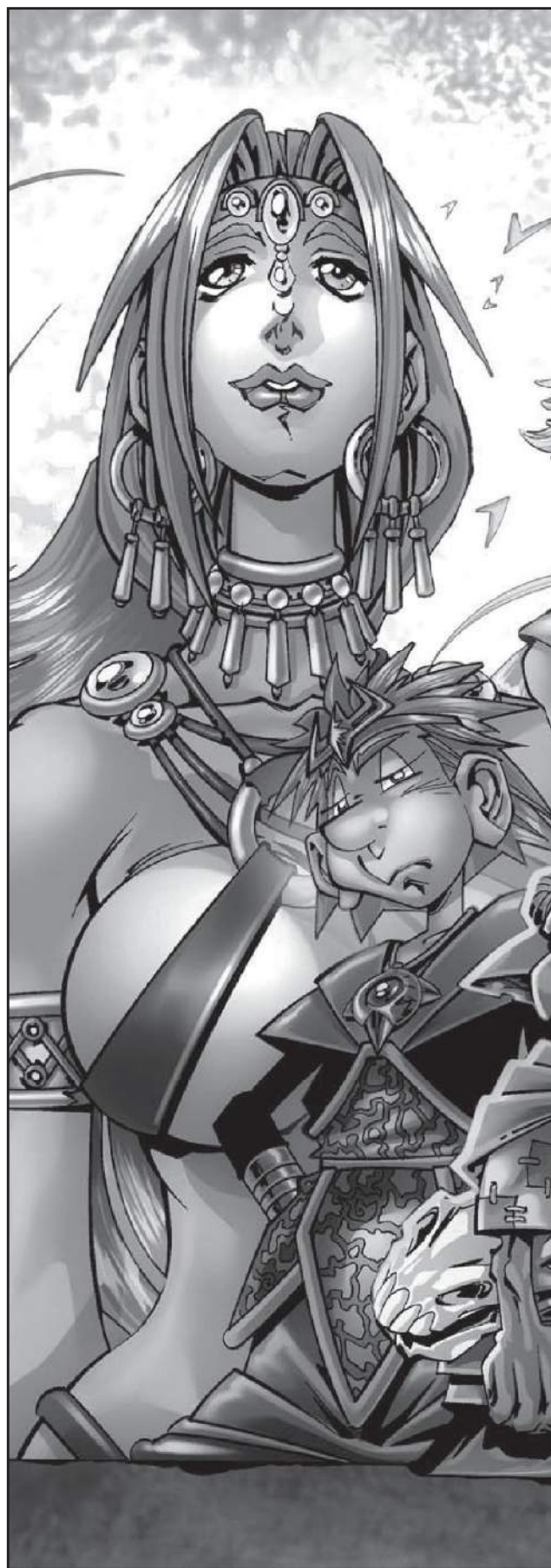
Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel (51) 3012-2800
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Publicado em agosto de 2012
ISBN: 978858913480-4

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Bibliotecária Responsável: Denise Selbach Machado CRB-10/720

B736m Borne, Lucas
Manual do arcano / Lucas Borne e Leonel Caldela; ilustrações por Erica Awano [et al.]. -- -- Porto Alegre: Jambô, 2012.
128p. il.

1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Caldela, Leonel. II. Awano, Erica. III. Título.

CDU 794:681.31

Sumário

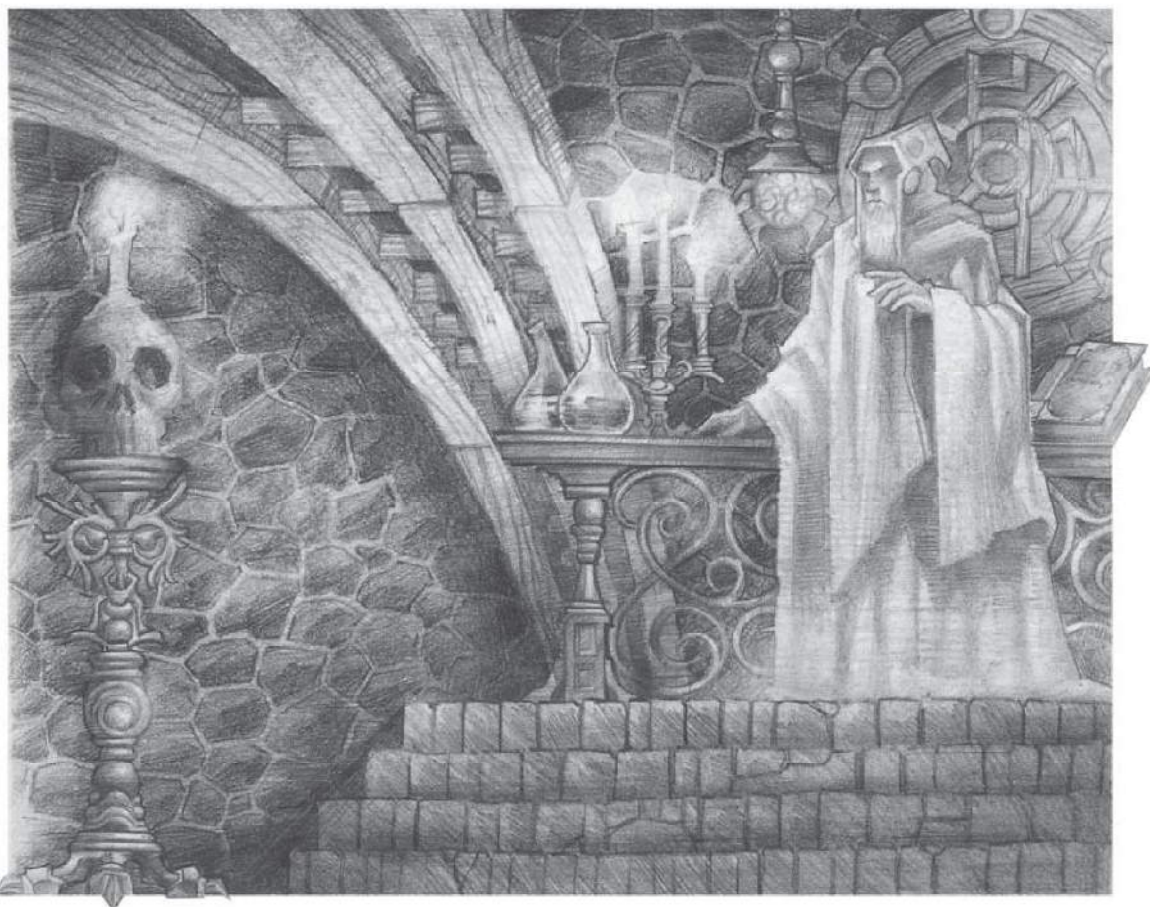
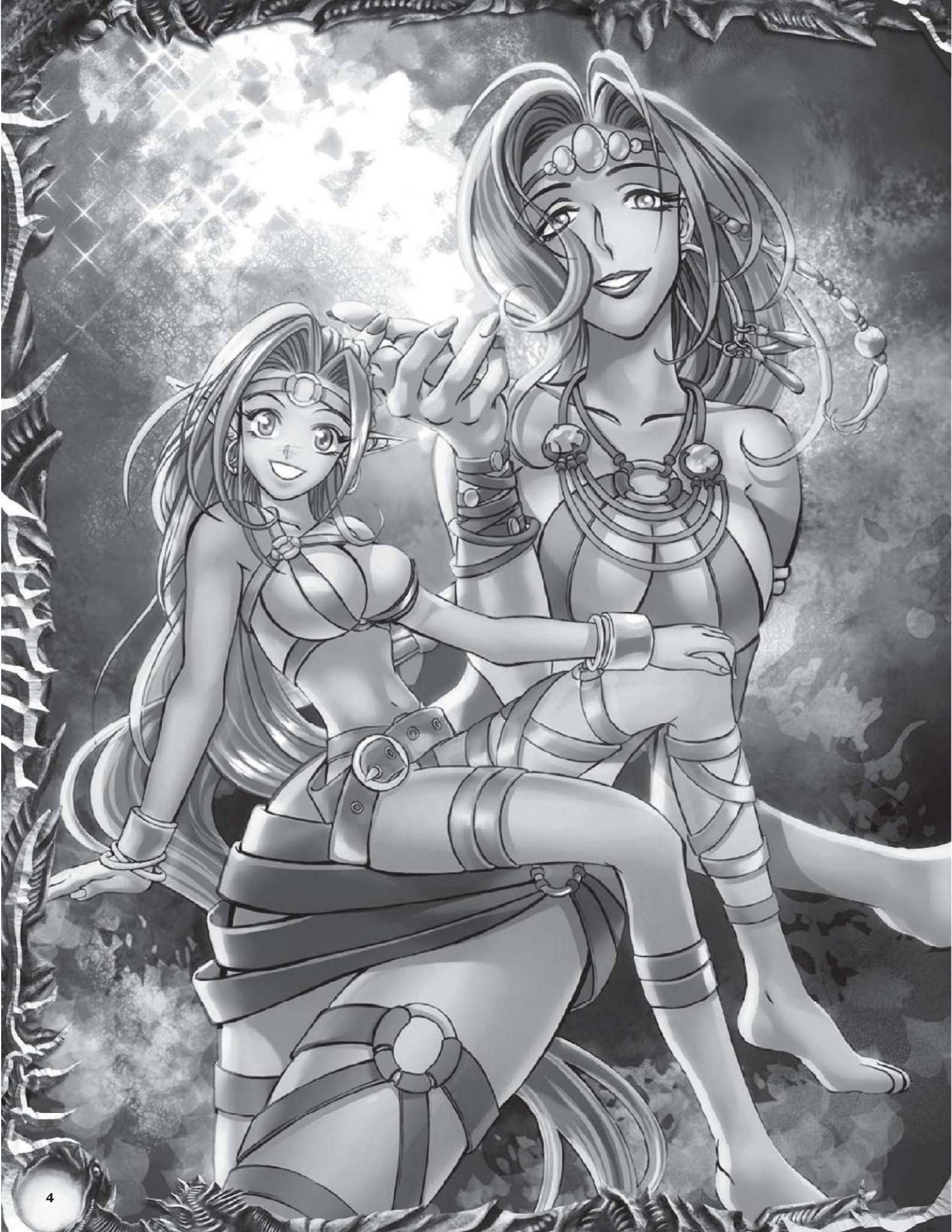
Capítulo 1: A Bênção de Wynna.......... 4
A Magia em Arton................................. 6
Wynna, a Deusa da Magia...................... 6
Clérigo de Wynna 7
Raças... 8
Magos Especialistas 12
Abjurador....................................... 12
Adivinho 15
Bruxo 16
Cronomante.................................... 18
Encantador..................................... 20
Evocador 21
Geomante 22
Ilusionista....................................... 24
Invocador 25
Necromante 27
Transmutador.................................. 29
Linhagens Sobrenaturais....................... 31
Linhagem Caótica 31
Linhagem Celestial.......................... 32
Linhagem Demoníaca 32
Linhagem Diabólica 33
Linhagem Feérica 33
Linhagem Ofídica 34
Linhagem Ordeira 34
Linhagem Primordial....................... 35

Capítulo 2: Estudos Avançados.......... 36
Novos Talentos.................................... 37
Classes de Prestígio.............................. 42
Amador Farsante 42
Arcano da Torre.............................. 44
Gênio do Mal.................................. 45
Guerreiro Mágico............................ 47
Inquisidor de Wynna....................... 48
Magi-Ranger 50
Professor de Magia 51
Racionalista.................................... 52
Renegado Tribal 54
Equipamento....................................... 55
Ferramentas e Instrumentos 55
Itens Alquímicos 56
Roupas e Acessórios......................... 58
O Laboratório Arcano 60
Itens Mágicos 61
Criando Itens Mágicos 64

Capítulo 3: Artes Arcanas................... 66
Novas Magias 67

Capítulo 4: A Academia Arcana 88
Formas de Acesso 89
Período Letivo 90
Testes de Admissão 90
O Campus 91
Mapa da Academia Arcana 93
As Tendências e os Grêmios.................. 96
As Classes... 96
Vida Escolar e Níveis de Experiência...... 98
Mestrando na Academia 98
O Corpo Docente 103
Os Professores Seniores................. 103
Outros Professores......................... 107

Capítulo 5: O Mestre da Magia........ 108
Campanhas Arcanas 109
Novas Regras...................................... 112
Novos Monstros 115
Abelha de Fogo............................. 115
Cobra Cromática........................... 116
Cromo Hidra 117
Esqueletos Arcanos........................ 117
Esqueletos Arcanos Maiores........... 119
Lobo-das-Neves............................ 120
Necro-Aranha............................... 120
Sprout 121
Lendas Arcanas.................................. 122
Aleph Olhos Vermelhos................. 122
Gwen Haggenfar 123
Nefretum Sangue Negro................ 124
Raelydd... 125
Raschid, o Zelador da Academia Arcana 126
Reynard... 126
Vladislav Tpish.............................. 127

Open Game License 128

Capítulo 1
A Bênção de Wynna

É estranho, mas aos poucos estamos percebendo: Tormenta RPG *não é apenas Arton.*

Quando o cenário foi criado, há mais de dez anos, era um local para aventuras, um "mundo-universo". Não tinha regras próprias — como parte da revista Dragão Brasil*, podia usar as regras de outros jogos. Todos sabemos que isso mudou. Arton recebeu novos conjuntos de regras, até chegar naquela que parecia sua versão definitiva: o* Guia do Jogador *e o* Guia do Mestre*, para* D&D 3.5. *Os autores estavam satisfeitos.* Tormenta*, idealizado como um mundo clássico de fantasia medieval, era perfeitamente adequado a* D&D.

Infelizmente, D&D *mudou.*

Surgiu uma nova edição do jogo. Enquanto sua terceira edição possuía uma Licença Aberta, que permitia que todos publicassem livros com suas regras, a quarta edição era muito mais restritiva. Talvez mais grave: o novo sistema era desnecessário, equivocado, contrário a tudo que tornava a fantasia medieval um ambiente clássico para RPG. Então Tormenta *não migrou para a quarta edição (assim como a maior parte dos jogadores brasileiros). Mas os antigos livros de* D&D *não eram mais vendidos. Novos jogadores não podiam começar suas campanhas. Era preciso um novo sistema. Foi assim que surgiu* Tormenta RPG.

O novo livro básico usava quase as mesmas regras de D&D 3.5*, apenas adaptadas e alinhavadas depois de anos de experiência com o sistema. Era totalmente compatível com materiais antigos. Talvez por isso tenha agradado ao público brasileiro, que rejeitara a quarta edição. E com* Tormenta RPG *tivemos uma surpresa: jogadores que* não *eram fãs de Arton começavam a se interessar.*

Estando "órfãos" de um conjunto de regras para fantasia medieval clássica, esses novos adeptos desejavam o sistema de Tormenta RPG*, mesmo que não fossem situar suas campanhas no cenário. Eu mesmo vi esse fenômeno de perto, quando alguns de meus amigos começaram campanhas de* Tormenta RPG *em outros cenários, sem nunca sequer pisar em Arton. Um deles chamava-se Lucas Borne.*

Certo, talvez ele não tenha realmente começado uma campanha. Mas interessou-se pelo sistema de tal forma que começou a desenvolver material. No início, ideias sobre arcanos especialistas e regras para magia. Aplicações de sua vasta experiência com RPG (incluindo sistemas e cenários obscuros) e resgates de conceitos do velho AD&D. *Logo o material se expandiu, passou a englobar novas magias, regras variantes, itens, classes de prestígio... Era o embrião de um livro, logo apelidado de "o Livro do Lucas".*

Apresentamos a ideia do "Livro do Lucas" para Marcelo Cassaro, que complementou com a sugestão de incluir todo o material descritivo sobre a Academia Arcana. Afinal, essa parte importante de Arton estava ainda sem presença no novo sistema. A Academia seria o toque artoniano em um livro quase genérico, aquilo que ligaria as novas regras ao mundo que conhecemos.

O resultado você tem em mãos. Este é um livro diferente, o primeiro de uma série destinada a expandir as diferentes classes de personagens. Não fica restrito apenas a magos e feiticeiros — mas,

para esses, apresenta todo um novo conjunto de opções. E, embora esteja intimamente ligado a Arton, este livro destina-se a todos os "órfãos" de D&D*, todos aqueles que desejam a continuidade de uma tradição, não uma mudança brusca e bizarra.*

Se você for um apaixonado por Arton, bem-vindo de volta. Se você ainda não conhece este mundo e está interessado só nas regras, sinta-se à vontade. Este é nosso primeiro livro escrito com você em mente, por alguém exatamente como você.

Porque, como sempre, Tormenta *é ainda maior do que julgamos.*

— Leonel Caldela

A Magia em Arton

Arton é um mundo de problemas. Mas, talvez até mais do que isso, é um mundo de magia.

A magia está presente em quase todos os aspectos importantes da vida dos artonianos. Embora, nas aldeias remotas e nos ermos, muitos nunca tenham visto o menor truque mágico, a magia influencia-os — através das decisões de seus regentes, dos fenômenos em sua região, da própria natureza ao seu redor. Plebeus aceitam a presença de criaturas fantásticas e eventos inexplicáveis como parte da estranheza do mundo, mas os acadêmicos sabem que trata-se de magia.

Seja por sua influência decisiva ou por sua ausência, a magia define boa parte de Arton. Wynlla, o Reino da Magia, é o exemplo mais óbvio: um país governado pelos arcanos, onde rituais são funções estatais e a economia gira em torno de componentes mágicos. Por outro lado, Portsmouth também é definido pela magia: seu regente proíbe a magia arcana — segundo alguns, para manter o domínio sobre essa arte em sua nação. Tão importante é a magia que sua *indisponibilidade* é suficiente para valer a Portsmouth a alcunha de "o Reino da Magia Proibida"! Os devotos de Khalmyr e os cavaleiros da Luz não usam itens de magia arcana, e são famosos por isso — pois a *maioria* dos aventureiros encontra e utiliza pelo menos um objeto encantado em suas carreiras.

Nos lugares mais ricos, a magia assume o papel que a mais alta tecnologia desempenha na Terra. No Palácio Imperial, em Valkaria, há uma sala de guerra altamente mágica, que conta com todo tipo de proteções arcanas. É selada do mundo exterior, e só se pode chegar até ela por meios mágicos como *teletransporte*. Também conta com projeções ilusórias de mapas do Reinado e outras simulações arcanas para auxiliar a Rainha-Imperatriz em épocas de crise. A alta nobreza dispõe de luxos mágicos como aparência ilusória, *parar o tempo* para nunca ter pressa ou mesmo servos criados por magia, que nunca ficam doentes e nunca precisam descansar. Os generais traçam seus planos levando em conta a magia, e magos de grande poder são algumas das armas mais poderosas em qualquer campo de batalha — verdadeiras "pessoas de destruição em massa".

É impossível traçar uma "história da magia" em Arton. Essa seria a própria história do mundo, da Criação. Quando o Nada e o Vazio consumaram seu amor e deram origem a tudo que conhecemos, realizaram a primeira e maior magia, segundo alguns. Quando os deuses deram origem às raças e moldaram o mundo, o que foi isso senão magia? A Revolta dos Três utilizou a magia: quando a raça proibida de Valkaria Tillian e Kallyadranoch foi descoberta, o confronto entre os deuses foi mágico. Alguns afirmam que as máquinas de guerra mágicas criadas por Tillian alcançavam o tamanho de cidades. O próprio Kallyadranoch, o Deus dos Dragões, era também um deus ligado à magia, e seus filhos dracônicos são alguns dos maiores arcanos de Arton. Muito mais tarde, as guerras que culminaram na Grande Batalha utilizaram a magia — e, de seu resultado, originou-se o êxodo que culminou na colonização do continente artoniano e na formação das nações que hoje existem. A criação da Grande Academia Arcana mudou para sempre a face de Arton. A aposta entre os arquimagos Talude e Vectorius criou outra das maiores realizações dos mortais: a cidade voadora de Vectora. Um ritual mágico do necromante Vladislav Tpish deu início à saga do Paladino, que abalou Arton e o próprio Panteão. Uma das principais heroínas envolvidas foi a elfa "arquimaga" Niele. A chegada da Tormenta foi auxiliada pelo trágico mago Rufus Domat. Durante o confronto contra Crânio Negro, um gigantesco ritual mágico transportou o exército de Bielefeld através do continente. O Dragão da Tormenta só foi vencido com a ajuda de arquimagos, numa batalha arcana de proporções até hoje inigualáveis. Quando Mestre Arsenal pôs em prática seu plano-mestre, foi detido por um grupo de aventureiros utilizando o Colosso Coridrian, um gigantesco golem criado em Wynlla, o Reino da Magia. Até mesmo os minotauros se renderam ao poder da magia, adotando uma "Legio Auxilia Magica" para fornecer poder de fogo em sua guerra contra o Reinado.

A magia está em tudo. Alguns especulam que, se a magia subitamente desaparecesse, muitas criaturas (e até mesmo raças inteiras) deixariam de existir. Embora seja uma realidade catalogada e estudada em Arton, a magia torna possível uma série de fenômenos que as forças "mundanas" não explicam. É tanto ciência quanto arte, tanto realidade bruta quanto maravilhas.

E essa abundância tem uma razão: Wynna, a Deusa da Magia.

Wynna, a Deusa da Magia

Outros Nomes: Dallia, entre os elfos.

Descrição: Wynna é considerada a Deusa da Magia. Ela protege os magos e fornece as energias místicas necessárias para a execução de suas magias.

Há controvérsias entre os arcanos a respeito de sua própria existência. Talude, o Mestre Máximo da Magia, é um dos mais fiéis seguidores de Wynna, e diz que deve a ela sua atual condição de mago supremo. O notório Aleph Olhos Vermelhos também teria recebido da deusa seus grandes poderes. A maioria dos devotos de Wynna (em geral magos) usa no dedo indicador um anel dourado com um pequeno rubi encravado no centro, como símbolo de sua crença. Mas outra corrente de

pensamento, defendida pelo mago Vectorius, crê que a magia é apenas uma energia natural, e considera absurda a existência da deusa — ou ao menos seu papel como criadora da mágica.

A representação mais comum de Wynna é uma extravagante e lindíssima mulher, vestida apenas com tiras de couro e anéis de metal.

Motivações: o que Wynna mais deseja é a expansão e o reconhecimento da magia. Quanto mais pessoas conhecerem e utilizarem magia, melhor será o mundo. As forças mágicas são uma dádiva que ela oferece ao povo de Arton, para que usem como quiserem — para o bem ou para o mal, pois Wynna acredita principalmente na liberdade de escolha. Por isso, permite que tanto magos bondosos quanto malignos usem a magia.

Relações: a Deusa da Magia é aliada de Tanna-Toh, a deusa da arte e do conhecimento, e da deusa élfica Glórienn (atualmente uma deusa menor). Também tem boas relações com Thyatis. Seus maiores oponentes são os deuses de povos que desprezam a magia, preferindo selvageria e barbárie — Ragnar, Tenebra, Keenn, Megalokk e outros. Talvez seu principal opositor atual seja Kallyadranoch, o Deus dos Dragões. Sendo também um deus da magia, Kally disputa com Wynna a supremacia sobre esta força. Alguns até mesmo atribuem a ele a criação da magia arcana. Além disso, os dois deuses são opostos em quase tudo — ela é toda inconsequência e liberdade, ele representa tirania e servidão.

Tendência: Caótica e Neutra.

Crenças dos Devotos: toda a magia veio de Wynna. Sem essa energia maravilhosa, o mundo seria árido e a vida seria impossível. A magia existe para trazer felicidade ao mundo. O uso da magia jamais deve ser negado a ninguém.

Áreas de Influência: magia, magos, feiticeiros, fadas, usuários de magia arcana, elementos.

Símbolo Sagrado: um anel metálico.

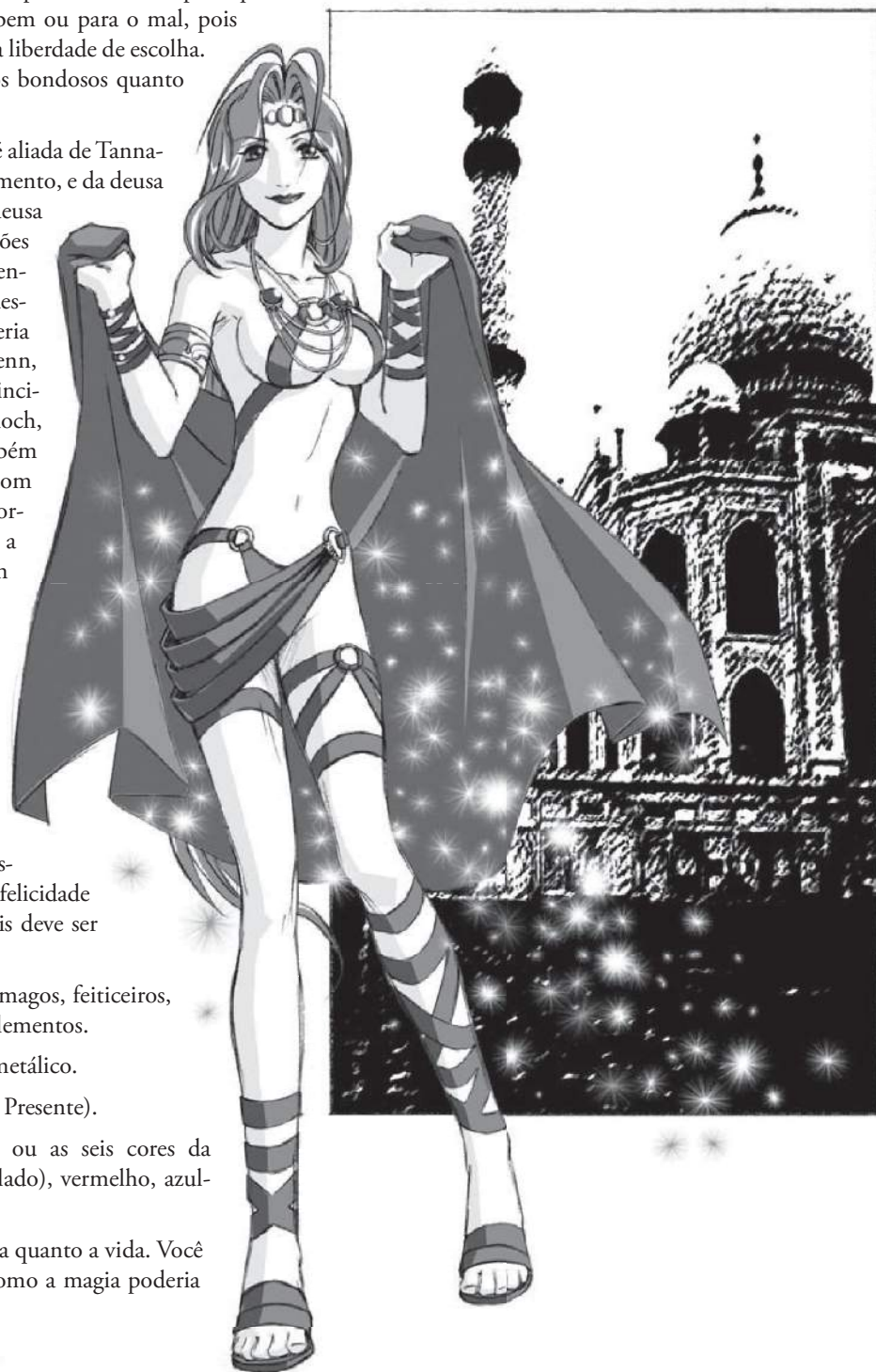
Arma Preferida: adaga (Belo Presente).

Cores Significativas: cinza, ou as seis cores da magia combinadas: ao (verde-azulado), vermelho, azul-claro, verde, branco e preto.

Lema: “A magia é tão preciosa quanto a vida. Você negaria a vida a alguém? Então como a magia poderia ser negada?”

Clérigo de Wynna

Ninguém em Arton duvida da existência da magia — seus efeitos maravilhosos podem ser testemunhados quase todos os dias. Mas muitos acreditam que a magia é apenas uma energia, um recurso natural. Outros, contudo, estão certos de que essa dádiva é oferecida por Wynna, a Deusa da Magia.

Quase não existem clérigos de Wynna, porque ela é venerada apenas por conjuradores arcanos. Um clérigo só recebe

poderes quando também é um mago, feiticeiro ou bardo verdadeiro, uma combinação um tanto rara. Estes clérigos podem ser encontrados mais facilmente no reino de Wynlla e também na Academia Arcana, que tem Wynna como padroeira.

O símbolo sagrado de Wynna é um anel metálico. Representa a magia, a energia que mantém o mundo coeso e em movimento. Não por acaso, muitos desses anéis compõem a vestimenta da própria Wynna. O mais comum, no entanto, é que seus devotos usem um simples anel.

Tendência: Caótico e Neutro, Caótico e Bondoso, Caótico e Maligno, Neutro.

Poderes Concedidos: Defesa da Magia, Domínio da Água, Domínio da Magia, Domínio da Sorte, Domínio do Ar, Domínio do Fogo, Magia Máxima, Magia Oculta, Magia Poderosa, Mente Arcana.

Obrigações e Restrições: apenas personagens capazes de lançar magia arcana podem ser clérigos de Wynna. Isso significa personagens com níveis em classes conjuradoras arcanas (magos, feiticeiros, bardos...), membros de raças com habilidades mágicas (como qareen) ou personagens com o talento Aptidão Mágica (veja no Capítulo 2).

Defesa da Magia (Poder Concedido)

Você lança magias defensivamente com mais eficácia.

Pré-requisitos: Magias em Combate, devoto de Wynna.

Benefícios: você recebe +2 em sua CA num turno em que lança uma magia. Esse bônus dura até o começo de seu próximo turno.

Magia Máxima (Poder Concedido)

Você pode lançar uma magia com poder máximo.

Pré-requisitos: Maximizar Magia, devoto de Wynna.

Benefício: uma vez por dia, como uma ação livre, você pode aplicar os efeitos do talento Maximizar Magia a uma magia que você esteja lançando, sem pagar PM extras por isso.

Magia Oculta (Poder Concedido)

Você pode se concentrar em sua divindade e aumentar o poder de suas magias.

Pré-requisitos: capacidade de lançar magias, devoto de Nimb ou Wynna.

Benefício: como uma ação de movimento, você pode fazer um teste de Vontade (CD 15). Se for bem-sucedido, aplica o talento Potencializar Magia a uma magia que lançar na próxima rodada. A cada vez que você utiliza este talento no mesmo dia, a CD do teste de Vontade aumenta em +5.

Magia Poderosa (Poder Concedido)

Sua fé potencializa seus poderes arcanos.

Pré-requisito: devoto de Wynna.

Benefício: uma vez por dia, você pode gastar uma ação livre para recuperar uma magia preparada que já lançou. Se você não prepara suas magias, em vez disso recupera um número de PM igual ao custo da magia mais cara que você pode lançar.

Mente Arcana (Poder Concedido)

Você é familiarizado com assuntos envolvendo magia arcana.

Pré-requisito: devoto de Wynna.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de Conhecimento (arcano), Identificar Magia e Ofício (alquimia).

Raças

Wynna não nega sua dádiva a qualquer raça artoniana. Contudo, o dom arcano é mais comum entre alguns povos.

Anões

É raro que anões tenham aptidão para a magia. Na verdade, durante muito tempo acreditou-se que simplesmente não havia anões magos ou feiticeiros. Mesmo que hoje em dia isso já tenha sido desmentido, este povo não costuma se interessar pela magia. Muitas vezes, anões com dons mágicos são banidos de Doherimm, seu reino subterrâneo. É comum que sejam considerados párias, principalmente se forem feiticeiros (pois os anões valorizam a disciplina e o estudo acima da espontaneidade selvagem). Não se sabe exatamente a origem deste tabu, mas provavelmente tem a ver com a personalidade tradicionalista e "realista" da maior parte dos anões.

Desta forma, anões com habilidades arcanas costumam rumar à superfície, onde muitas vezes tornam-se aventureiros. Embora alguns optem por um caminho de rebeldia total, contrariando tudo que sua raça representa, a maioria identifica-se com magias de uso prático — ou então muito destrutivas. Gostam de magias capazes de construir algo ou auxiliar na manufatura de itens, ou que sejam boas armas.

Diz-se que, com a aparente cisão política em Doherimm, muitos anões estão se voltando ao estudo da magia como forma de desafiar a ordem estabelecida. Embora essa postura rebelde tenha muito a ver com Wynna, os poucos anões magos veem a tendência com preocupação. Afinal, a magia não precisa adquirir reputação ainda pior entre a raça!

Elfos

Nenhuma raça personifica tão bem as artes arcanas quanto os elfos, com a possível exceção dos qareen. Com suas longas vidas, sua paciência inesgotável, seu perfeccionismo e sua atenção a detalhes, os elfos são perfeitamente adequados ao estudo arcano. Por outro lado, sua faceta mais selvagem dá origem a feiticeiros.

Existe uma imensa (e extraordinariamente antiga) tradição mágica élfica. Seus pergaminhos e tomos registram o es-

tudo da magia desde eras imemoriais, e o ensino mágico era muito avançado em Lenórienn. Contudo, a queda da nação élfica apagou boa parte desse conhecimento. Bibliotecas foram queimadas, academias foram demolidas, artefatos foram pilhados e professores foram chacinados. Os estudiosos élficos hoje em dia lutam para preservar esse conhecimento, transmiti-lo para as novas gerações e registrar novamente aquilo de que lembram. Contudo, talvez mais assustador que a perda da tradição arcana élfica seja seu roubo. Alguns afirmam que os goblinoides que tomaram Lenórienn estão estudando e dominando a poderosa magia élfica, e essa seria uma das razões de seu avanço lento nos últimos anos... Essa possibilidade apenas aumentou a paranoia com que alguns arcanos élficos defendem seus segredos. Esses extremistas preferem ver seu conhecimento destruído do que compartilhá-lo com qualquer raça "inferior" — goblinoides ou humanos, não faz diferença.

De qualquer forma, é inegável que alguns segredos arcanos são (ou eram) conhecidos *apenas* pelos elfos. Desde criar maravilhas até contatar demônios, os elfos são capazes de façanhas mágicas que nenhuma outra raça pode igualar. E, embora muitos elfos neguem, tamanha aptidão pode ser usada tanto para o bem quanto para o mal.

Goblins

Assim como ocorreu com os anões, durante muito tempo pensou-se que os goblins eram incapazes de aprender magia arcana. Hoje sabe-se que isso é falso — para desespero de muitos magos de outras raças!

Goblins *podem* ser magos e feiticeiros... Mas raramente têm condições de desenvolver este dom. Muitos goblins nascem e morrem na miséria ou nos ermos, onde não existem pergaminhos ou tutores. Indivíduos fisicamente fracos mas inteligentes muitas vezes não têm tempo de prosperar e aprender magia, pois são mortos ou expulsos logo cedo. Aqueles que sobrevivem precisam usar sua inteligência para roubar e enganar, não ler e pesquisar. Goblins feiticeiros não têm muito mais sucesso, pois suas personalidades não costumam ter a força suficiente para garantir grande poder arcano.

Contudo, os poucos goblins usuários de magia podem ser oponentes temíveis. Unem o poder mágico à disposição de fazer *qualquer coisa* para sobreviver e à inventividade natural da raça. Lançam magias da forma mais eficiente, muitas vezes criando combinações e efeitos inéditos. Uma raça acostumada a viver de migalhas não desperdiça tamanho dom; espreme-o e utiliza todo o seu potencial!

Halflings

Estes pequeninos costumam apreciar boa comida, boa bebida e muita tranquilidade. Por um lado, sua falta de ambição e disciplina torna-os bastante avessos ao estudo da magia. Por outro, são uma das raças mais propensas a passar longos períodos dentro de casa... Com uma biblioteca mágica ao alcance da mão, um halfling pode acumular muito conhecimento arcano!

O lado destrutivo e assombroso da magia não atrai os halflings. Os poucos que dominam as artes arcanas concentram-se em magias que aumentem seu conforto e o de seus compatriotas, poupando tanto trabalho quanto possível. A curiosidade natural dos halflings faz com que vários estudem magia (ou até mesmo ingressem na Academia Arcana), mas este interesse dura poucos anos. Quando encontramos um halfling mago, em geral é alguém que conhece poucas magias iniciais, todas concentradas em facilitar a vida cotidiana.

Humanos

Os humanos dominaram a magia, assim como fizeram com todos os outros campos do conhecimento. Com sua ambição ilimitada e eterna insatisfação, não é surpresa que tenham se tornado os maiores expoentes das artes arcanas, ao lado dos elfos.

Os maiores magos conhecidos são humanos: Talude, Vectorius, Reynard, Aleph Olhos Vermelhos, Raven Blackmoon... Com certeza existem grandes expoentes de outras raças, mas como sempre os humanos tomam o centro das atenções. São suas as maiores realizações arcanas, as grandes obras e os feitos mais espalhafatosos. De fato, os humanos têm um reino inteiro dedicado à magia: Wynlla.

As maneiras com que os humanos usam a magia são tão variadas quanto eles mesmos. Alguns transformam-na em ferramenta de guerra. Outros imaginam grandes realizações, tentando mudar a face de Arton para sempre. Outros ainda contentam-se com meros truques para entreter plateias e ganhar alguns Tibares. Para desespero de alguns elfos mais tradicionalistas, muitos magos e feiticeiros humanos tratam a magia como apenas outro ramo do conhecimento a ser desvendado e catalogado, alegremente explorando e quantificando o dom de Wynna.

Lefou

Esta raça descoberta recentemente, com laços íntimos com a Tormenta, costuma demonstrar pouca aptidão para a magia. É *muito* raro que se tornem feiticeiros, pois falta-lhes a força de personalidade para manifestar a magia espontaneamente. Contudo, aqueles que estudam para se tornar magos muitas vezes devotam-se a práticas sinistras, ligadas à Tempestade Rubra.

No universo de origem da Tormenta, não existe magia como a conhecemos. Mesmo assim, a magia artoniana foi uma das primeiras coisas corrompidas. Os magos lefou muitas vezes dominam essa corrupção como ninguém — seja através de magias específicas como *momento de Tormenta*, seja através de talentos que modificam magias comuns, maculando-as com a matéria vermelha.

Existe uma discussão teológica entre os devotos de Wynna, a respeito do direito dos lefou à magia. Os mais tradicionalistas afirmam que a deusa concede a magia a *todos,* e negá-la a qualquer criatura é blasfêmia. Outros defendem que Wynna concede o dom mágico a todos os *artonianos,* e que os lefou não se enquadram perfeitamente nessa categoria...

Minotauros

Os militaristas e belicosos minotauros não viam muito mérito nas artes arcanas até poucos anos atrás. Sua cultura, baseada na força, disciplina e coragem, valoriza o combate corporal, desprezando até mesmo armas de ataque à distância. Portanto, a magia seria algo desonrado. Também contribuía para isso a falta de talento da raça para a mágica.

Tudo mudou com as Guerras Táuricas. Quando os maiores generais minotauros traçaram suas estratégias para atacar o Reinado, notaram que a magia era uma ferramenta poderosa demais, não podia ser ignorada. Então fizeram com ela o que fazem com tudo: transformaram-na em parte de suas legiões. Primeiro utilizaram magos escravos (principalmente elfos) para empregar e ensinar a arte arcana. Depois formaram batalhões auxiliares de magos, a assim chamada *Legio Auxilia Magica.* Os magos minotauros provaram seu valor em diversas batalhas durante a guerra. Suas táticas garantiam que as magias fossem usadas em conjunto, assim como lanças numa falange.

Hoje em dia, embora raros, os magos minotauros são temidos. Já feiticeiros são quase desconhecidos entre a raça, e bastante desprezados por seus compatriotas. Afinal, os minotauros acreditam que qualquer coisa que venha sem esforço, como um dom natural, tem pouco valor.

Qareen

Os qareen são a raça mais mágica entre os principais povos civilizados de Arton. Os "meio-gênios" têm a magia no sangue, e *todos* são capazes de pelo menos alguns truques mágicos. Para os qareen, fazer mágica é tão comum quanto caminhar é para um humano.

Curiosamente, existem poucos qareen magos. Falta-lhes o gosto pelo estudo formal e pela disciplina. Além disso, sua grande facilidade para a arte arcana torna-os melhores feiticeiros. Os qareen são o arquétipo do feiticeiro: veem a magia não como uma ciência formal, mas como uma forma de arte fluida e selvagem. Suas entoações mágicas são mais parecidas com poesia do que com fórmulas. E sua própria fisiologia torna-os próximos de Wynna: assim como a Deusa da Magia deseja espalhar seu dom a todos, os qareen têm mais facilidade de realizar magia quando atendem a pedidos de outros.

Sprites

Os sprites são o principal povo-fada de Arton. Tendo sido (segundo sua própria crença) criados pela deusa Wynna, são em muitos aspectos a personificação de magia. São criaturas pequeninas, esvoaçantes, curiosas e bem-humoradas. Originalmente viviam nos ermos, mas hoje em dia estão presentes em quase todos os lugares de Arton (os mais rabugentos diriam que *infestam* o continente inteiro...). Todos os sprites têm uma aptidão inata para a magia. Mas, como não possuem muita disciplina, raramente desenvolvem essa capacidade. Muitos acreditam que os sprites são a antítese da Tormenta, pois, em contato com a corrupção lefeu, simplesmente morrem. Quando um sprite morre, transforma-se em poeira brilhante e não pode ser ressuscitado.

Personalidade. Se há algo que define os sprites, é curiosidade e entusiasmo. Quando veem algo interessante (desde um lugar misterioso até um aventureiro ou mesmo um lich necromante!), não conseguem resistir, logo voando para perto e investigando o que quer que seja. Sprites não parecem se importar com a irritação que às vezes causam nos povos maiores. Tentativas de enxotá-los e gritos de "Xô, inseto!" são recebidos com risadas ou aparente ingenuidade.

Para os sprites, a magia faz parte da vida. Embora possam ficar fascinados com locais e fenômenos mágicos, é mais comum que seu assombro e curiosidade tenham como alvo grandes cidades ou concentrações de pessoas. A personalidade das outras raças artonianas parece fascinar os sprites. São um povo extremamente gregário, prosperando em grandes ajuntamentos e sempre apreciando a companhia dos outros. Uma das experiências mais divertidas (e estranhas) que um artoniano pode ter é uma festa de sprites. Em uma verdadeira comunidade dessas criaturas, os banquetes, bailes e festejos podem durar dias, com diversões mágicas, música, fogos de artifício ilusórios e foliões mantidos acordados através de artes arcanas. Mesmo com seu tamanho reduzido, os sprites podem prover a qualquer um comida e bebida mais que suficientes. E mais de um sprite já provou ser capaz de beber tanto quanto qualquer anão...

Curiosamente, os sprites não têm muito cuidado com suas posses — ou as de outras pessoas. Muitas vezes tomam "emprestado" pequenos objetos para pregar uma peça em alguém ou apenas para examinar o que quer que seja. Isso aumenta ainda mais sua fama de "pestes", mas a grande maioria dos sprites faz tudo com absoluta inocência e a melhor das intenções.

Aparência. Sprites parecem elfos diminutos (possuem trinta centímetros de altura), mas suas orelhas são mais longas e pontiagudas, e seus olhos são totalmente negros. Além disso, possuem asas translúcidas como as de um inseto. Na civilização, vestem-se com roupas de cores berrantes e chamativas, às vezes com acessórios como chapéus, capas e gravatas.

Relações. Os sprites apreciam a vida na floresta, mas não são tímidos ou reclusos. Na verdade, adoram entrar em contato com os outros povos do continente. São talvez a única raça conhecida que não tem preconceito contra *nenhuma outra*. Tratam elfos e goblins, qareen e minotauros com igual simpatia e respeito. Talvez seus preferidos sejam os humanos, por sua grande inventividade e tendência de construir cidades. Elfos e sprites costumavam ter personalidade bastante parecida e relações próximas, mas desde a queda de Lenórienn a amargura dos elfos tem afastado as duas raças. Os sprites mais empáticos e sensíveis se compadecem dos elfos, enquanto outros consideram-nos apenas chatos. Sprites e qareen têm muito em comum, mas a maioria dos sprites não dá muita bola para seus "primos" — justamente porque têm pouca novidade a oferecer. Os sprites mais entusiásticos (ou irritantes) simplesmente

amam anões e minotauros, de preferência os mais ranzinzas! Acham muita graça dos protestos desses tipos sérios, e adoram provocá-los até o limite. Muitos sprites têm certo receio dos lefou, por sua ligação com a Tormenta.

Tendência. Quase todos os sprites são Caóticos — seu modo de vida e personalidade seria enlouquecedor para a maioria dos indivíduos Leais! Em geral também são Bondosos, mas existem muitos sprites Neutros. Os raros sprites Malignos são muito perigosos: subestimados por todos, fazem "brincadeiras" letais e podem arquitetar grandes redes de crimes sem que ninguém desconfie de sua culpa.

Terras dos Sprites. Os sprites compõem grande parte da população da Pondsmânia, o Reino das Fadas, e são muito comuns na floresta de Greenaria (que se espalha entre a Pondsmânia e outros países). Contudo, mesmo sendo originários dos ermos, os sprites migraram em massa para as grandes metrópoles humanas. Quando os humanos começaram sua expansão a partir de Valkaria, foram logo recebidos pelos minúsculos "vizinhos" — e nunca mais conseguiram se livrar deles! Hoje, os sprites podem ser vistos em todos os pontos do continente, especialmente em cidades como Vectora e Malpetrim.

Religião. Embora sua postura inconsequente possa sugerir o contrário, muitos sprites são bastante religiosos. Sua principal divindade é Wynna, a Deusa da Magia, que acreditam ser sua criadora. Também veneram Allihanna, Lena, Hyninn, Nimb e Thyatis.

Nomes. Os nomes sprites costumam ser longos e musicais, cheios de vogais e sons exóticos. *Exemplos:* Allienthillad, Belladllyeoch, Eldwynn, Ellonnasadd, Ullillia. Contudo, muitos adotam nomes mais simples, com alcunhas — como Lan, o Cintilante, ou Dellia, a Matreira. Alguns possuem nomes de objetos ou conceitos da natureza, como Sineta, Suspiro, Lebre ou Prinado. Por fim, é comum que simplesmente adotem nomes de outras raças, quando vivem em suas terras.

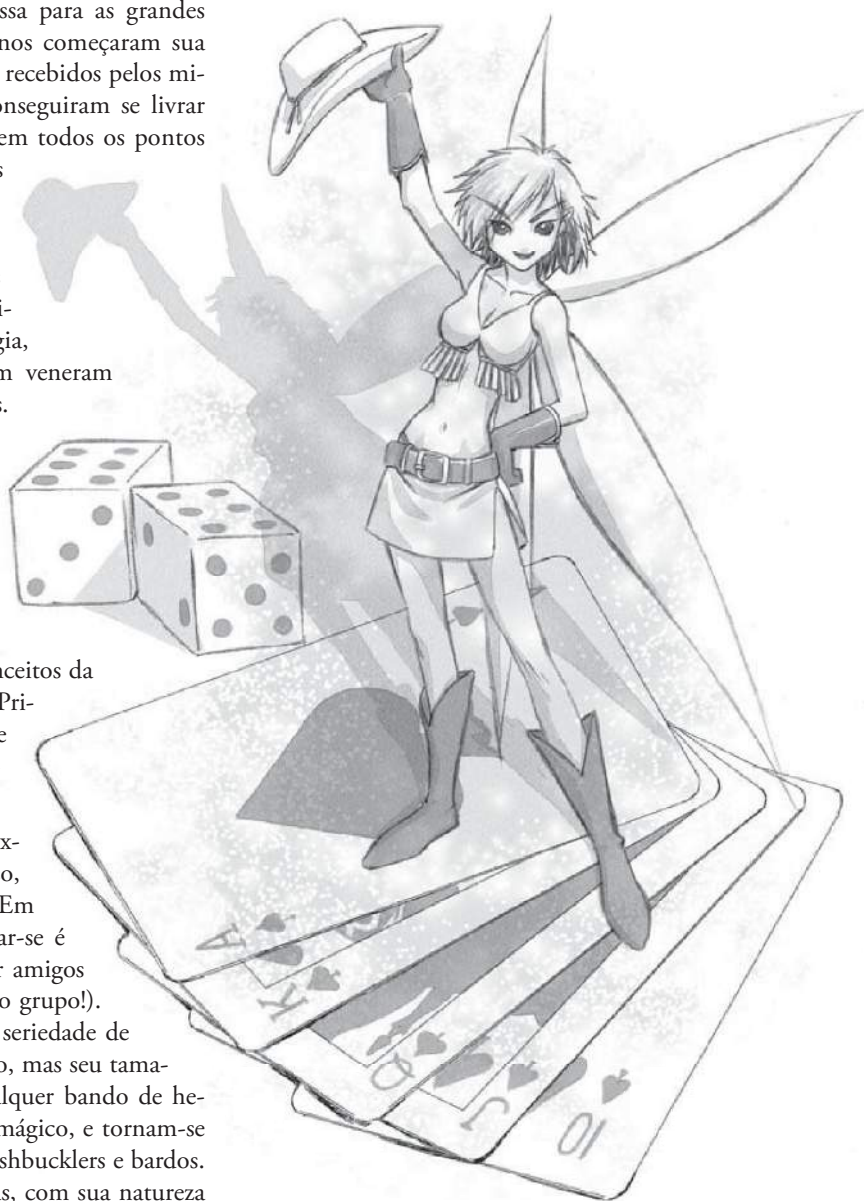
Aventuras. Sprites gostam de novas experiências, diversão e emoção — por isso, não é raro que se tornem aventureiros. Em geral, sua única motivação para aventurar-se é satisfazer sua curiosidade ou acompanhar amigos (mesmo que contra a vontade do resto do grupo!). Às vezes, têm dificuldade em entender a seriedade de certas missões, distraindo-se pelo caminho, mas seu tamanho e poderes são adições valiosas a qualquer bando de heróis. Muitos sprites aproveitam seu lado mágico, e tornam-se feiticeiros. Outros tornam-se ladinos, swashbucklers e bardos. Raros sprites seguem outras carreiras. Mas, com sua natureza caótica, nada é impossível...

Traços Raciais

• +4 Destreza, +2 Carisma, –4 Força, –2 Constituição. Sprites são muito ágeis e cativantes, mas têm compleição física frágil.

• Tamanho Mínimo, deslocamento 3m, voo 12m. Sprites são capazes de voar com velocidade surpreendente.

• **Língua da Natureza.** Sprites podem se comunicar com animais, como se estivessem constantemente sob efeito da magia *falar com animais.*

• **Magias de Fada.** Um sprite com Carisma 10 ou mais pode lançar *globos de luz* (*Tormenta RPG*, página 175), *prestidigitação* (*Tormenta RPG*, página 193) e *som fantasma* (*Tormenta RPG*, página 203) livremente.

Magos Especialistas

O mago apresentado em *Tormenta RPG* é um estudioso arcano completo: domina todas as áreas da magia, todas as "escolas". Não possui nenhuma restrição. É um mago que estuda a magia de modo geral — um *generalista*.

Contudo, existem outros tipos de magos. Eles concentram-se em determinadas escolas de magia, abrindo mão de outras. Suas personalidades não se encaixam com um estudo amplo; eles buscam saber cada vez mais sobre cada vez menos. Especializam-se em determinadas escolas — são *especialistas*.

Existem oito magos especialistas "clássicos", cada um especializado em uma escola de magia: abjurador (especializado em abjuração), adivinho (adivinhação), encantador (encantamento), evocador (evocação), ilusionista (ilusão), invocador (invocação), necromante (necromancia) e transmutador (transmutação). Além disso, há três especialistas que não estudam uma escola, mas um uso da magia — uma "categoria" de magias, por assim dizer. Eles são o bruxo (especialista em maldições), o cronomante (um manipulador do tempo) e o geomante (especialista em energias elementais).

Os magos especialistas apresentados a seguir são uma espécie de "subclasse" opcional da classe mago. Têm estatísticas muito parecidas com as do mago de *Tormenta RPG* (o "generalista"), mas possuem algumas habilidades exclusivas. Por outro lado, sofrem restrições que seus colegas generalistas não possuem. Níveis de mago especialista contam como níveis de mago para todos os propósitos. Você pode escolher um nível de mago especialista no 1° nível ou sempre que adquirir um novo nível de personagem.

Mago Especialista

Você é um tipo especial de estudioso arcano — concentra-se em certos aspectos da magia, em detrimento de outros. Você possui grandes habilidades em seu campo escolhido, mas menos versatilidade. Cada um dos vários tipos de especialistas tem sua própria personalidade e habilidades.

Use as estatísticas da classe mago (*Tormenta RPG*, página 62), aplicando as modificações listadas na descrição de cada tipo de especialista. Uma vez que adquira um nível de especialista, você não pode adquirir níveis de especializações diferentes ou de generalista. As especializações são como conjuntos de habilidades de classe, não como classes separadas — em termos de regras, sua classe continua sendo mago, e você não pode "voltar atrás", escolhendo um conjunto de habilidades diferente. Contudo, ainda pode escolher níveis de outras classes normalmente, de acordo com as regras de multiclasse (*Tormenta RPG*, página 45).

A seguir há uma explicação sobre o formato no qual as opções, habilidades e restrições opcionais são apresentadas.

Pré-Requisitos: algumas especializações exigem mais do que simples esforço — exigem um dom natural. Quaisquer pré-requisitos listados aqui devem ser cumpridos antes que o personagem adquira um nível de especialista.

Magias Iniciais: magos especialistas têm uma base sólida de conhecimento sobre sua especialidade. As três magias iniciais de 1º nível de um especialista devem pertencer à sua escola. Magias adicionais (por bônus de Inteligência) podem ser de qualquer escola (exceto sua escola proibida). As únicas exceções são o bruxo, o cronomante e o geomante, que podem escolher magias de qualquer escola.

Magias por Nível: ao subir de nível, um especialista recebe uma magia de sua especialidade e outra de qualquer escola (exceto sua escola proibida). As exceções são o bruxo, o cronomante e o geomante, que podem escolher magias de qualquer escola.

Vínculo Arcano: nem todos os especialistas possuem um vínculo com um animal ou um item de poder. As restrições e opções de cada especialista estão listadas aqui.

Item de Poder: especialistas podem ou não ter a opção de possuir um item de poder. Caso haja esta opção, você pode escolher qualquer item de poder listado.

Familiar: especialistas podem ou não ter a opção de possuir um familiar. Caso haja esta opção, você pode escolher qualquer familiar de um mago generalista (*Tormenta RPG*, página 63) ou qualquer familiar especial listado. As habilidades que os familiares especiais concedem também estão listadas nesta seção, entre parênteses.

Escola Proibida: durante seus penosos estudos para decifrar os mistérios de sua especialidade, você deixou de lado uma escola de magia. Você não pode aprender magias de sua escola proibida, nem mesmo através de talentos ou outras habilidades de classe.

Mistérios Arcanos: como mago especialista, sempre que receber a habilidade de classe mistérios arcanos (1°, 5°, 10°, 15° e 20° níveis), você pode escolher um talento de magia ou uma habilidade de sua especialização. Consulte as habilidades disponíveis na descrição de cada especialista e fique atento para quaisquer pré-requisitos adicionais.

Abjurador

"Prevenir é melhor que remediar."

O abjurador é um mago que prioriza defesa em vez de ataque. É um especialista em criar defesas arcanas em castelos, invocar barreiras e anular magias. Enquanto muitos arcanos deixam destruição e morte em seu caminho, o abjurador torna o mundo mais seguro, mais protegido. Como um estudioso da estabilidade, o abjurador costuma ter personalidade forte e sensata, sendo um "bastião" entre seus companheiros e atuando como seu protetor. Abjuradores muitas vezes são pessoas bastante tradicionalistas, apegadas aos valores mais antigos e fascinadas com artefatos e construções que resistem à passagem do tempo. Costumam construir lares e criar laços, formando famílias apesar da vida arriscada de aventuras.

Os raros anões e minotauros magos têm grande afinidade com esta especialização. Humanos abjuradores costumam ser empregados por reinos e nobres importantes, como

Escolas de Magia

Os estudiosos arcanos dividem a magia em "escolas". Ao contrário do que muitos leigos pensam, as escolas não se referem à aparência ou função de cada magia, mas à forma como cada uma utiliza e manipula a energia arcana. Assim, essas classificações podem parecer arbitrárias e complexas aos não iniciados... Mas, para os especialistas, são a base de todo o seu estudo! Em termos de regras, escolas são descritores. Por exemplo: *animar corda* tem o descritor "transmutação" — assim, pertence à escola transmutação. Nem todas as magias são agrupadas nestas escolas; muitas possuem outros descritores (ou nenhum descritor).

As escolas de magia são apresentadas a seguir.

Abjuração. Magias que protegem — e, mais do que isso, preservam o mundo físico, lidando com permanência e ordem. Exemplos: *muralha prismática*, *refugiar itens*. Abjuração é oposta a transmutação.

Adivinhação. Magias que possibilitam ver o futuro, o passado ou lugares distantes. Exemplos: *discernir localização*, *purgar invisibilidade*. Adivinhação é oposta a evocação.

Encantamento. Magias que manipulam a mente e as emoções dos seres vivos. Exemplos: *desespero esmagador*, *prisão*. Encantamento é oposta a necromancia.

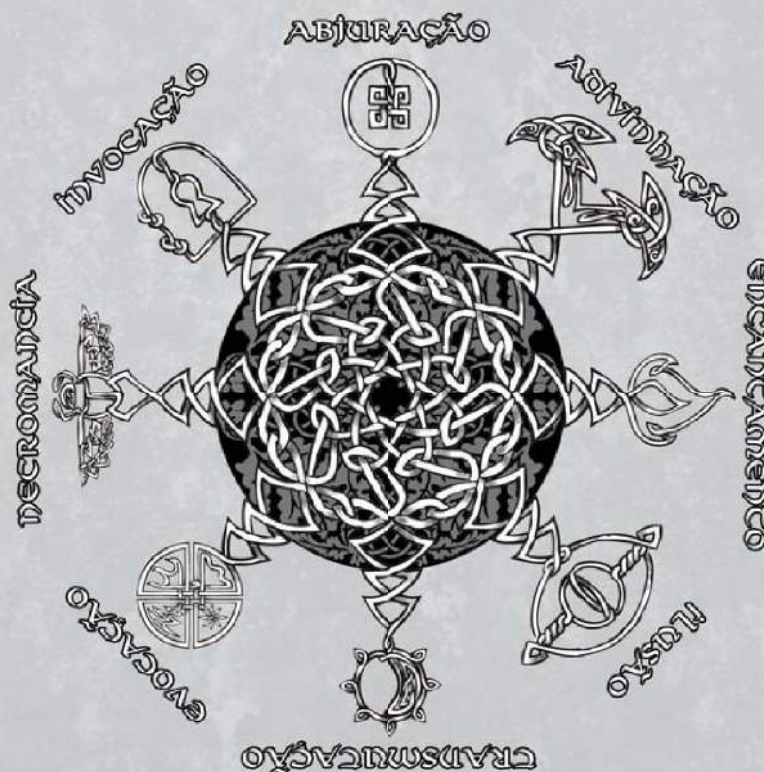
Evocação. Magias que intervêm na realidade física, lidando com os elementos. Exemplos: evocação não possui magias próprias — é a junção de todas as magias com os descritores "ácido", "eletricidade", "fogo", "frio" e "sônico". Evocação é oposta a adivinhação.

Ilusão. Magias que conjuram imagens, sons e outras sensações enganosas, iludindo os sentidos. Exemplos: *boca encantada*, *imagem silenciosa*. Ilusão é oposta a invocação.

Invocação. Magias que trazem objetos e até mesmo criaturas físicas e reais a Arton. Exemplos: *cão fiel*, *praga de insetos*. Invocação é oposta a ilusão.

Necromancia. Magias que lidam com a morte e os mortos (incluindo mortos-vivos). Exemplos: *criar mortos-vivos*, *mão espectral*. Necromancia é oposta a encantamento.

Transmutação. Magias que lidam com mudança e transformação. Exemplos: *criar passagens*, *forma etérea*. Transmutação é oposta a abjuração.

Especialistas não podem aprender magias de sua escola oposta. Concentrando-se em uma faceta da magia, eles não têm tempo para dedicar-se a seu exato oposto. Um abjurador, por exemplo, passa longos anos aprendendo sobre a forma como a magia preserva o mundo material, tornando-o mais resistente a mudanças. Estudar transmutação (que lida com a mudança do mundo físico) exigiria toda uma carga de conhecimentos que ele não possui. Um encantador estuda como afetar seres vivos. O estudo da morte, através da necromancia, está longe de tudo que ele conhece, e assim por diante.

guarda-costas de alto nível. Alguns halflings estudam abjuração para defender sua tranquilidade, rejeitando especializações mais destrutivas.

Pré-Requisito: tendência Leal.

Magias Iniciais de 1º nível: 3 + mod. Int., sendo pelo menos 3 de abjuração e nenhuma de transmutação.

Magias por Nível: 1 de abjuração + 1 de qualquer escola, exceto transmutação.

Item de Poder: amuleto, bracelete, cinto, escudo, espelho.

Familiar: escaravelho (bônus de +1 em CA), porco-espinho (você recebe o talento Reflexos de Combate, mesmo que não cumpra seu pré-requisito), tartaruga (você pode segurar o fôlego por 30 minutos), tatu (você recebe o talento Usar Armaduras Leves).

Escola Proibida: transmutação.

Mistérios Arcanos

Um abjurador pode escolher qualquer uma das habilidades a seguir no lugar de um talento concedido pela habilidade de classe mistérios arcanos, desde que cumpra seus pré-requisitos.

Abjurações Duradouras: todas as suas magias de abjuração têm duração dobrada, como se estivessem sob efeito do talento metamágico Magia Estendida.

Abjurações Econômicas: todas as suas magias de abjuração custam 1 PM a menos para serem lançadas (mínimo de 1 PM), como se estivessem sob efeito do talento metamágico Dominar Magia.

Abjurações Poderosas: as dificuldades de todos os testes de resistência contra suas magias de abjuração aumentam em CD +2, como se elas estivessem sob efeito do talento metamágico Foco em Magia. Este benefício não se acumula com Foco em Magia.

Contramágica Tenaz: você recebe um bônus de +5 em testes de *dissipar magia*. Este bônus afeta seu bônus máximo no teste (tornando-o 1d20+15 com *dissipar magia* e 1d20+25 com *dissipar magia maior*).

Contramágica Veloz: uma vez por rodada, você pode fazer uma contramágica para tentar anular uma magia, mesmo sem ter usado uma ação preparar em seu turno. *Pré-requisito:* 5° nível de abjurador.

Defesas Arcanas: quando você lança as magias *armadura arcana* ou *escudo arcano* (incluindo suas versões mais avançadas), você e todos os seus aliados a até 15m recebem um bônus de +1 em CA.

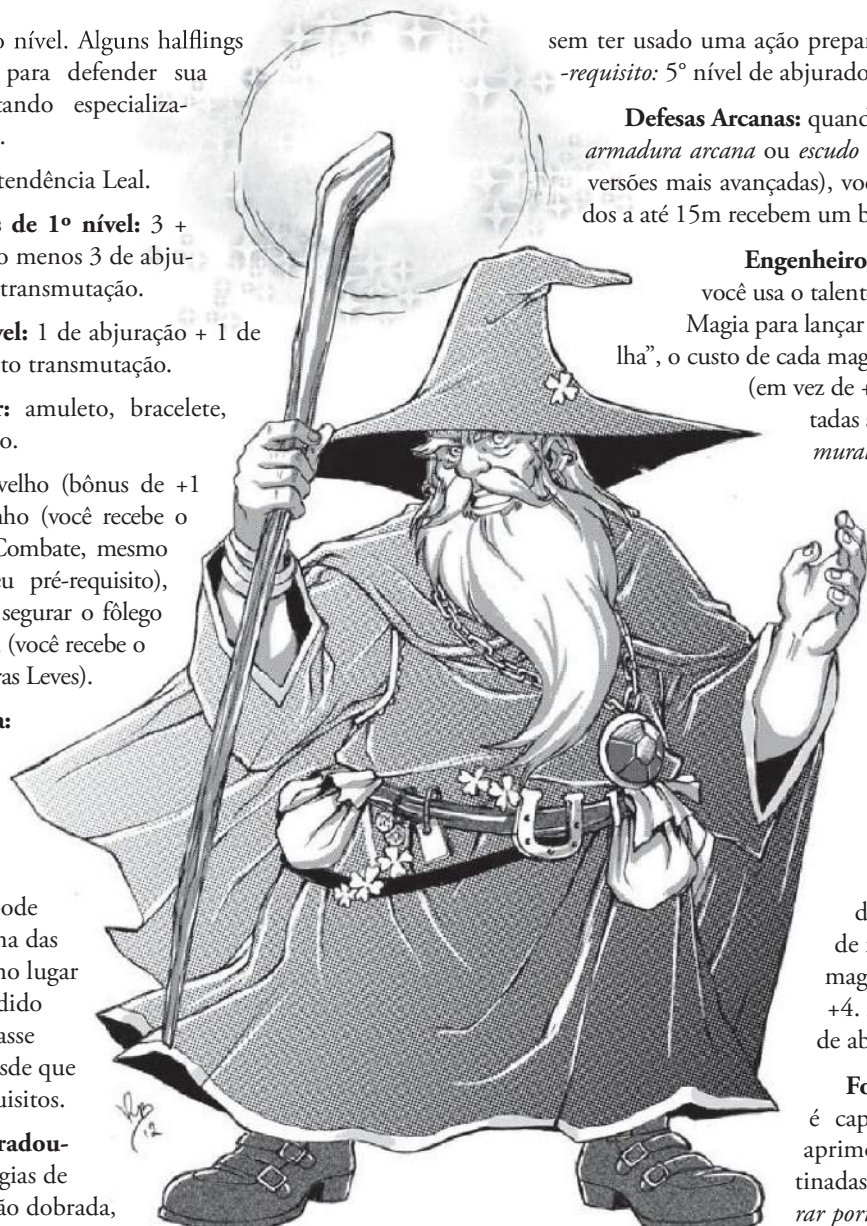
Engenheiro de Muralhas: quando você usa o talento metamágico Acelerar Magia para lançar magias do tipo "muralha", o custo de cada magia aumenta em +1 PM (em vez de +4 PM). As magias afetadas são *muralha de energia*, *muralha de ferro*, *muralha de fogo*, *muralha de gelo*, *muralha prismática*, *muralha de relâmpagos*, *muralha de trevas* e *muralha de vento*. *Pré-requisito:* 5° nível de abjurador.

Exorcista Arcano: ao lançar as magias *expulsão* e *banimento*, você afeta o dobro de criaturas. Além disso, as dificuldades de todos os testes de resistência contra estas magias aumentam em CD +4. *Pré-requisito:* 10° nível de abjurador.

Fortaleza Arcana: você é capaz de lançar versões aprimoradas de magias destinadas a proteger locais. *Cerrar portas* aumenta a CD dos testes de Força e Ladinagem em +10 (em vez de +5). *Proteger fortalezas* tem duração de um mês (em vez de uma semana). *Tranca arcana* aumenta a CD dos testes de Força e Ladinagem em +20 (em vez de +10). *Pré-requisito:* 10° nível de abjurador.

Mago Durão: você recebe 5 PV adicionais e o talento Duro de Matar. Contudo, você perde 1 PM. *Pré-requisito:* 5° nível de abjurador.

Mago Protetor: quando você lança as magias *proteção contra energia*, *proteção contra flechas*, *proteção contra o mal*, *resistência a energia*, *resistência a magia*, *resistência a magia maior* ou *suportar elementos*, pode "copiar" a magia instantaneamente sobre qualquer número de aliados a até 15m de distância. Você deve pagar o custo da magia novamente para cada aliado adicional. *Pré-requisito:* 10° nível de abjurador.

Proteção contra Armas: você recebe redução de dano 1 (apenas para ataques físicos) para cada 2 níveis de abjurador.

Proteção contra Lefeu: quando você lança *proteção contra o mal* em uma área de Tormenta, a magia dura um dia (em vez de um minuto) e não pode ser dissipada. *Pré-requisito:* 10° nível de abjurador.

Proteção contra Magias: você recebe um bônus de +1 em testes de resistência contra magias. Quando for bem-sucedido em um teste de resistência contra uma magia, você não sofre qualquer efeito parcial. *Pré-requisito:* 15° nível de abjurador.

Adivinho

"Não é paranoia se você está certo."

O adivinho é um especialista em usar a magia para desvendar mistérios e (tentar) prever o futuro. É um espião mágico, experiente em descobrir segredos e revelar a verdade. Poucas coisas podem ser escondidas de um adivinho habilidoso (e teimoso). O adivinho pode parecer demasiadamente contemplativo e passivo — afinal, estuda para observar o mundo, não interferir com ele. Alguns adivinhos levam essa filosofia ao extremo, assumindo uma postura de "historiadores", registrando eventos ao seu redor sem realmente agir. Também atuam como "videntes" e oráculos, muitas vezes sendo respeitados e venerados. Outros, contudo, usam suas capacidades divinatórias para prevenir-se contra quaisquer perigos, vivendo num estado de tensão e alerta constante. Outros ainda usam adivinhações para roubar segredos, chantageando pessoas importantes (ou até mesmo vendendo informações sobre sua segurança...). Muitas vezes é difícil conviver com um adivinho: ele antecipa os passos de seus amigos, lê seus pensamentos e vigia cada sombra. Adivinhos também podem ser fatalistas, enxergando o futuro como algo estático e resignando-se ao destino. Aqueles cultuados como videntes muitas vezes tornam-se arrogantes, acostumados à adulação.

Dentre os poucos goblins magos, boa parte dedica-se à adivinhação (útil para sobreviver e compatível com carreiras furtivas e desonestas). Por outro lado, muitos elfos também tornam-se adivinhos, abraçando seu lado acadêmico e contemplativo. Halflings apreciam o lado pacato e contemplativo dos adivinhos. Adivinhos qareen costumam ser oráculos e videntes chamativos, com nomes pomposos.

Pré-Requisito: Sabedoria 13.

Magias Iniciais de 1º nível: 3 + mod. Int., sendo pelo menos 3 de adivinhação e nenhuma de evocação (com os descritores ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico).

Magias por Nível: 1 de adivinhação + 1 de qualquer escola, exceto evocação (com os descritores ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico).

Item de Poder: anel (de preferência espalhafatoso), baralho de adivinhação, bola de cristal, chapéu (em geral um turbante).

Familiar: águia (bônus de +3 em Percepção), marmota (você recebe visão no escuro), papagaio (pode voar com deslocamento de 12m, pode falar e imitar sons de outros animais).

Escola Proibida: evocação (magias com os descritores ácido, eletricidade, fogo e frio).

Mistérios Arcanos

Um adivinho pode escolher qualquer uma das habilidades a seguir no lugar de um talento concedido pela habilidade de classe mistérios arcanos, desde que cumpra seus pré-requisitos.

Adivinhações Perigosas

A escola adivinhação pode parecer a mais inofensiva de todas. Contudo, esse conceito deve ser avaliado cuidadosamente. Em campanhas mais focadas em ação, o adivinho realmente pode ser uma escolha fraca. Por outro lado, em aventuras com muita ênfase em história, adivinhação pode ter um papel muito importante (talvez até tornando-se poderosa demais!). O poder de espionar mentes e lugares faz com que muitos segredos sejam desvendados de maneira rápida e segura, quase eliminando a necessidade de aventuras — o que nem sempre (ou quase nunca) é a intenção do mestre.

Para contrabalançar isso, o mestre pode tornar as adivinhações mais "nebulosas" e indiretas. Elas podem fornecer pistas e bônus para solucionar mistérios, sem apresentar as respostas completas — mas sem tornarem-se inúteis. Por exemplo, um nobre está morto, e os heróis devem descobrir a identidade do assassino. O adivinho poderia apenas ler a mente de todos no castelo, mas isso não seria divertido para o mestre ou para o resto do grupo. Uma alternativa melhor seria fazer com que ninguém no castelo conheça o verdadeiro culpado, mas vários personagens possuam pistas que podem ser descobertas através de adivinhação. Então, ao fim da investigação, após as pistas terem sido reunidas, há embasamento suficiente para descobrir a verdade — com uma magia ou uma investigação tradicional.

Adivinhações Econômicas: todas as suas magias de adivinhação custam 1 PM a menos para serem lançadas (mínimo de 1 PM), como se estivessem sob efeito do talento metamágico Dominar Magia.

Bisbilhoteiro Mental: você pode usar a magia *detectar pensamentos* em conjunto com *vidência* ou *vidência maior* (você não precisa de uma ação adicional, mas deve pagar os PM adicionais). Além disso, a dificuldade de todos os testes de resistência contra suas magias de leitura mental aumenta em CD +2. *Pré-requisito:* 5º nível de adivinho.

É uma Armadilha!: você recebe a habilidade de classe encontrar armadilhas (*Tormenta RPG*, página 61) como se fosse um ladino. Contudo, você usa a perícia Identificar Magia (em vez de Percepção) para encontrar armadilhas.

Ler a Sorte: você pode prever se alguém terá sorte ou azar. Após passar um minuto lendo a sorte de um alvo que você possa enxergar, role 1d4–2. Aplique o resultado como um bônus ou penalidade em todos os testes de perícia e resistência do alvo pelos próximos 7 dias. Você pode usar esta habilidade uma vez por semana.

Mestre da Concentração: todas as suas magias de adivinhação com duração de concentração podem ser mantidas com uma ação de movimento (em vez de uma ação padrão). Além disso, você não precisa fazer um teste de Vontade se sofrer dano enquanto está se concentrando em uma magia de adivinhação. *Pré-requisito:* 10º nível de adivinho.

Mestre Vidente: o tempo de execução de suas magias *vidência* e *vidência maior* passa a ser 1 minuto (em vez de 1 hora). A dificuldade para resistir a essas magias aumenta em CD +4. *Pré-requisito:* 5º nível de adivinho.

Olhos Atrás da Cabeça: você nunca é surpreendido em combate, nem fica desprevenido antes de começar a agir. *Pré-requisito:* 10º nível de adivinho.

Precognição: você adiciona seu modificador de Sabedoria como um bônus em testes de resistência. *Pré-requisito:* 5º nível de adivinho.

Precognição em Combate: você adiciona seu modificador de Sabedoria como um bônus em CA. *Pré-requisito:* 10º nível de adivinho.

Profeta: quando você dorme, pode ter um sonho profético. Esta visão do futuro é vaga, mas geralmente avisa sobre eventos importantes para o personagem ou seu grupo. O futuro não é estático, e a visão pode ou não se concretizar, de acordo com as ações do personagem. O mestre decide a natureza exata de seus sonhos proféticos. Eles ocorrem uma vez por mês.

Senhor das Lendas: o tempo de execução da magia *lendas e histórias* passa a ser metade do normal. Além disso, quando você lança *visão*, não precisa pagar pontos de experiência. *Pré-requisito:* 10º nível de adivinho.

Sentidos Aguçados: você recebe um bônus de +2 em testes de Iniciativa, Intuição e Percepção.

Sinestesia: ao lançar *clarividência* ou *clariaudiência*, você recebe os efeitos de ambas as magias (enxergando e escutando como se tivesse lançado ambas). Você não gasta uma ação adicional ou PM adicionais. *Pré-requisito:* 5º nível de adivinho.

Voyeur: quando você usa um sensor mágico para observar outra criatura, a dificuldade do teste de Intuição do alvo para notar que está sendo observado é 40 (em vez de 20). Além disso, você recebe +10 no teste de Identificar Magia sempre que alguém usar *detectar vidência* em você. *Pré-requisito:* 5º nível de adivinho.

Bruxo

"Vamos, prove uma maçã. Não, não essa... Esta aqui."

O bruxo possui habilidades mágicas únicas, chamadas "maldições". Essas maldições são semelhantes à magia *rogar maldição*, mas não são magias verdadeiras. Também são mais versáteis, potentes e surpreendentes. Bruxos gostam de se cercar de muitos lacaios, então rogar maldições sobre seus oponentes e apreciar seus efeitos nefastos. O bruxo é o mais sinistro dos especialistas (talvez igualado pelo necromante), pois seu ofício é o azar, o infortúnio e a desgraça. Além de sofrimento, bruxos lidam com um aspecto bastante primitivo do mundo, fazendo pequenos sacrifícios de sangue, usando fluidos corporais em suas magias e conhecendo propriedades especiais de ervas e plantas raras. Assim, embora sua presença seja inquietante e

sua aparência possa ser perturbadora, um bruxo também pode ser um companheiro valioso. Não julga os outros, não se surpreende com nenhum comportamento ou problema, não tem muitas restrições morais. Quando você precisa que um rival sofra um acidente, o bruxo pode ser seu melhor amigo, e nunca vai questionar seus motivos. Muitas comunidades primitivas ou aldeias afastadas contam com um bruxo que garante boa safra e nascimentos saudáveis (ou apenas deixa de amaldiçoar as plantações e bebês). Embora muitos bruxos prefiram a solidão (exceto por seus lacaios), existem grandes círculos de bruxos que se entregam a rituais primitivos e frenéticos em datas importantes.

A maioria dos bruxos é composta de humanos que vivem nos ermos. Muitos goblins também abraçam o aspecto primitivo da bruxaria. Diz-se que alguns elfos sobreviventes de Lenórienn abraçaram a carreira de bruxos como maneira de se vingar de seus algozes.

Pré-Requisitos: tendência não Bondosa, treinado em Ofício (alquimia).

Magias Iniciais: 2 + mod. Int., sem restrição.

Magias por Nível: 2, sem restrição.

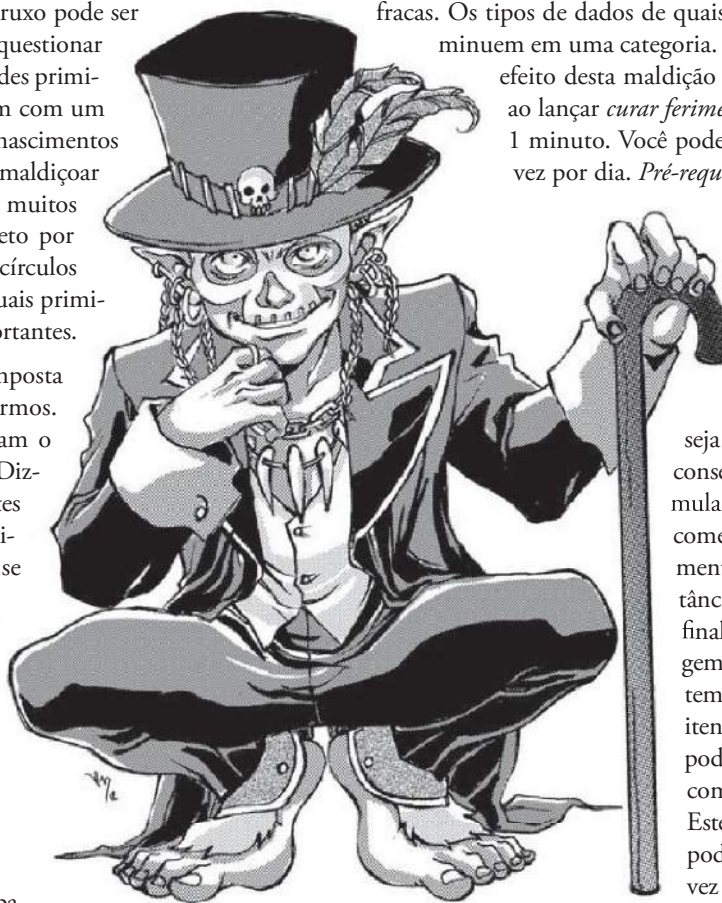
Item de Poder: animal empalhado, boneco de palha, chapéu (de preferência negro e pontudo), cajado, pé de galinha, pilão, vassoura.

Familiar: aranha (você recebe deslocamento de escalada igual à metade de seu deslocamento normal), mico (você recebe treinamento em Acrobacia). Dentre os familiares normais dos magos, bruxos costumam adotar gatos (de preferência pretos), morcegos, ratos e sapos.

Escola Proibida: nenhuma.

Mistérios Arcanos

Um bruxo pode escolher qualquer uma das habilidades a seguir no lugar de um talento concedido pela habilidade de classe mistérios arcanos, desde que cumpra seus pré-requisitos.

Caldeirão do Bruxo: sempre que usar um caldeirão para criar itens alquímicos, você recebe um bônus de +4 em testes de Ofício (alquimia). Além disso, você pode pagar o dobro do custo de criação do item e criar o dobro de quantidade, usando o tempo normal. Por exemplo: um frasco de fogo alquímico custa 3 TO para ser criado (um terço de seu preço, 10 TO). O bruxo pode pagar 6 TO e criar dois frascos.

Maldição da Magia Minguada: como uma ação completa, faça um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m de distância. Caso você seja bem-sucedido, todas as magias lançadas pelo alvo tornam-se mais fracas. Os tipos de dados de quaisquer efeitos aleatórios diminuem em uma categoria. Por exemplo: um alvo sob efeito desta maldição rola 1d6 (em vez de 1d8) ao lançar *curar ferimentos leves*. Este efeito dura 1 minuto. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia. *Pré-requisito:* 5º nível de bruxo.

Maldição da Miséria: como uma ação completa, faça um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m de distância. Caso você seja bem-sucedido, o alvo não consegue mais manter ou acumular riquezas. Suas finanças começam a deteriorar-se lentamente, devido a várias circunstâncias fora de seu controle. Ao final de cada mês, o personagem perde metade de tudo que tem, incluindo equipamento e itens mágicos. Esta maldição pode ser detectada apenas com a magia *visão da verdade*. Este efeito dura um ano. Você pode usar esta habilidade uma vez por mês. *Pré-requisito:* 15º nível de bruxo.

Maldição da Visão Turva: como uma ação completa, faça um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de

Malditas Maldições!

Embora não sejam magias, as maldições do bruxo são habilidades mágicas. Isso significa que são afetadas por *dissipar magia* (use o nível do bruxo como nível de conjurador) e não funcionam em um *campo antimagia*. Além disso, todas as maldições podem ser canceladas pelas magias *remover encantamento* e *remover maldição*. Entretanto, não precisam ser preparadas e não estão restritas às condições necessárias para se lançar uma magia (*Tormenta RPG*, página 146).

Algumas maldições (principalmente a maldição da miséria) têm efeitos muito poderosos em termos de história, mas não necessariamente em combate. O mestre pode decidir que algumas maldições estão restritas apenas para PdMs, sendo usadas como ganchos para aventuras e elementos de trama.

um alvo a até 9m de distância. Caso você seja bem-sucedido, o alvo tem sua visão seriamente prejudicada. Para ele, todos os oponentes a até 6 metros de distância recebem camuflagem (20% de chance de erro em ataques). Oponentes a mais de 6 metros parecem apenas borrões, e não podem ser alvo de quaisquer ataques. Este efeito dura 1 minuto. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia. *Pré-requisito:* 5º nível de bruxo.

Maldição do Corpo Aberto: como uma ação completa, faça um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m de distância. Caso você seja bem-sucedido, o alvo sofre –3 de penalidade em CA e em testes de resistência por 1 minuto. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia. *Pré-requisito:* 10º nível de bruxo.

Maldição do Corpo Fechado: como uma ação completa, faça um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m de distância. Caso você seja bem-sucedido, o alvo não pode recuperar PV por magias ou poções. Este efeito dura 24 horas. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia. *Pré-requisito:* 15º nível de bruxo.

Maldição do Decrépito: como uma ação completa, faça um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m de distância. Caso você seja bem-sucedido, o alvo tem sua velocidade reduzida pela metade, não pode correr nem realizar a ação investida. Este efeito dura 1 minuto. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia. *Pré-requisito:* 5º nível de bruxo.

Maldição do Parasita: como uma ação completa, faça um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m de distância. Caso você seja bem-sucedido, quando o alvo receber cura mágica de qualquer tipo, você recebe a cura (e o alvo não é afetado). Esta maldição é permanente até que o alvo receba cura mágica pela primeira vez. Então é dissipada. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia. *Pré-requisito:* 5º nível de bruxo.

Maldição do Traidor: como uma ação completa, faça um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m de distância. Caso você seja bem-sucedido, sempre que o alvo acertar um ataque em corpo-a-corpo ou à distância, causa metade do dano total em um de seus aliados, escolhido aleatoriamente, mesmo que nenhum aliado esteja ao alcance do ataque. Este efeito dura 1 minuto. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia. *Pré-requisito:* 10º nível de bruxo.

Maldição dos Ferimentos Horrendos: como uma ação completa, faça um teste de Identificar Magia, oposto pelo teste de Vontade de um alvo a até 9m de distância. Caso você seja bem-sucedido, todo dano sofrido pelo alvo aumenta em 5 PV. Este efeito dura 1 minuto. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia. *Pré-requisito:* 10º nível de bruxo.

Rogar Maldição Suprema: quando você lança a magia *rogar maldição*, recebe um bônus de +4 na jogada de ataque (para tocar em seu alvo) e na CD do teste de resistência.

Cronomante

"Por que a pressa? Temos todo o tempo do mundo."

O cronomante é o mago que estuda o contínuo do espaço-tempo de Arton. Através do domínio das artes arcanas, consegue manipular o tempo e o espaço a seu favor. O cronomante é um dos mais exóticos especialistas, preocupado com questões que a maioria dos artonianos (até mesmo seus colegas magos) sequer consegue entender. Para um cronomante, a natureza do tempo, a verdade sobre a simultaneidade das eras e a complexa relação entre as dimensões são questões tão reais quanto a localização da próxima masmorra ou as defesas do covil do lorde maligno. Por isso, o cronomante é muitas vezes uma criatura insondável, misteriosa. Mesmo que não deseje ser assim, seu estudo está tão além do conhecimento das outras pessoas que ele se torna isolado, considerado excêntrico — um verdadeiro "cientista louco arcano". Também é fácil para os cronomantes esquecer de coisas mundanas, e eles muitas vezes vestem-se de forma desencontrada, deixam de pentear os cabelos e têm um olhar maníaco e esbugalhado. Contudo, seu entusiasmo por seu campo de conhecimento pode ser contagiante. O cronomante é um apaixonado por sua pesquisa, e alguém que acredita que o futuro (e até mesmo o passado!) não está definido, sendo sempre aberto a mudanças. Assim, curiosamente os cronomantes são afáveis e, em geral, pouco assustadores. Não se interessam por transformação em mortos-vivos (quem precisa viver para sempre se o tempo é maleável?) e não consideram nenhum problema insolúvel. Contudo, alguns cronomantes estão se voltando ao estudo da Tormenta, pois os lefeu conquistaram e destruíram tempo e espaço em sua Anticriação.

Os lefou têm uma predileção pela cronomancia, devido a sua herança lefeu. Os mais eruditos elfos também podem se interessar pela cronomancia — suas longas vidas dão-lhes uma perspectiva única sobre o tempo. Com sua eterna ambição, os humanos também lideram este campo, tentando eternizar sua existência.

Pré-Requisito: Destreza 13.

Magias Iniciais: 2 + mod. Int., sem restrição.

Magias por Nível: 2, sem restrição.

Item de Poder: ampulheta, báculo, relógio de bolso (um item raro, disponível apenas com a permissão do mestre), sandália.

Escola Proibida: nenhuma.

Mistérios Arcanos

Um cronomante pode escolher qualquer uma das habilidades a seguir no lugar de um talento concedido pela habilidade de classe mistérios arcanos, desde que cumpra seus pré-requisitos.

Celeridade Arcana: você gasta apenas +2 PM (em vez de +4) para usar o talento metamágico Acelerar Magia. *Pré-requisito:* 10º nível de cronomante.

Elixir da Juventude: você pode criar um *elixir da juventude* (veja a caixa de texto). *Pré-requisitos:* 10° nível de cronomante, treinado em Ofício (alquimia).

Exílio Cósmico: você pode "exilar" a si mesmo em outra dimensão. Você se retira voluntariamente do contínuo do espaço-tempo para algum lugar desconhecido, onde esses conceitos não existem (ou existem de outra forma). Você retorna ao seu Plano natal dez anos depois, em perfeitas condições de saúde, com os mesmos itens e objetos que carregava ao exilar-se — mas dez anos mais velho. O exílio cósmico exige apenas uma fração de segundo para surtir efeito. Em termos de regras, é uma reação (o cronomante pode realizá-lo fora de seu turno, em resposta imediata a um evento qualquer). O cronomante sofre os efeitos de qualquer evento (o dano de um golpe, por exemplo) *antes* que o exílio ocorra. Contudo, como retornará com saúde perfeita, recupera-se de qualquer condição, a menos que seja permanente (como a morte). *Pré-requisito:* 15° nível de cronomante.

Lentidão Maior: a dificuldade do teste de resistência contra a magia *lentidão* lançada por você aumenta em CD +4. *Pré-requisito:* 5° nível de cronomante.

Magias Duradouras: quando você lança magias de alcance pessoal, ou magias com alcance de toque em você mesmo, estas magias têm o dobro da duração normal.

Mestre do Tempo: você pode, como uma reação, anular uma magia *parar o tempo* lançada a até 15m de distância. Essa "contramágica" especial não custa pontos de magia e não exige teste (sendo sempre bem-sucedida). *Pré-requisito:* 15° nível de cronomante.

Piscadela: uma vez por dia, como uma ação de movimento, você pode usar *teletransporte* por uma distância igual ao seu deslocamento. Esta habilidade funciona como a magia *teletransporte* em todos os aspectos, mas não exige que você prepare a magia (ou mesmo que a conheça) e não consome PM. *Pré-requisito:* 5° nível de cronomante.

Teletransporte Defensivo: uma vez por rodada, como uma reação, você pode gastar 1 PM para tentar escapar de um ataque em corpo-a-corpo ou à distância. Faça um teste de Iniciativa oposto pela jogada de ataque. Se você for bem-sucedido, o ataque erra e você surge num espaço adjacente de onde estava (1,5m de distância). Você não pode usar esta habilidade se estiver desprevenido.

Elixir da Juventude

O famoso *elixir da juventude* é um item muito raro e cobiçado por aqueles que não se sentem confortáveis com sua idade. Seu preço de mercado é 10.000 TO, mas pode ir muito além disto, dependendo de sua disponibilidade atual e da necessidade do comprador.

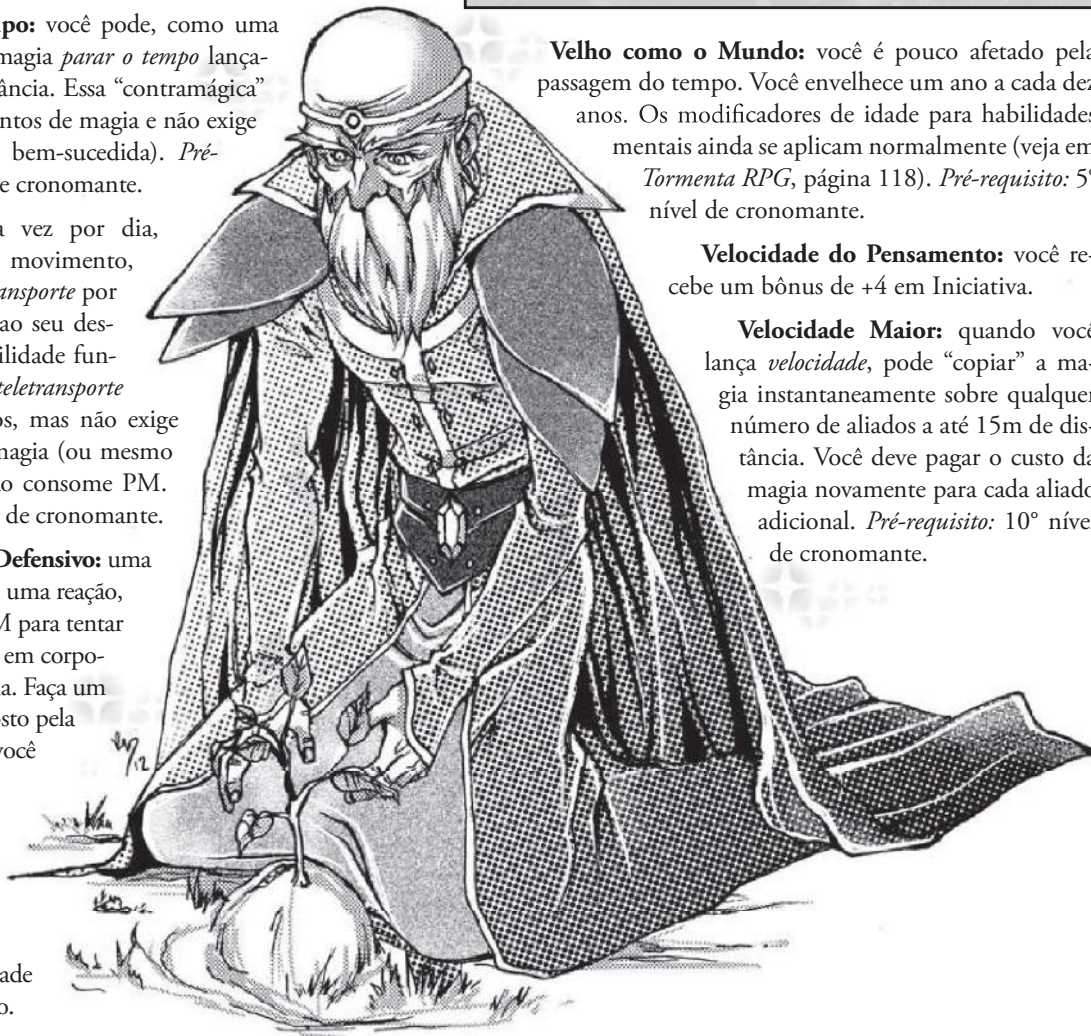
Após ingerir o *elixir*, o usuário tem sua idade reduzida em 1d6+4 anos, possivelmente recuperando penalidades adquiridas por idade avançada (*Tormenta RPG*, página 118). Apenas as habilidades físicas são afetadas (Força, Destreza e Constituição) — o *elixir* não age sobre habilidades mentais (Inteligência, Sabedoria e Carisma).

Há um efeito colateral: a partir da segunda vez em que o *elixir* é ingerido pela mesma pessoa, há 1% de chance cumulativa de que o usuário reverta a sua idade original (1% de chance na segunda ingestão, 2% na terceira, 3% na quarta e assim por diante). Isso pode causar morte imediata, se o usuário já tiver excedido a longevidade máxima de sua raça!

Aura poderosa; Preparar Poção, elixir da juventude (habilidade de cronomante); Preço 10.000 TO.

Velho como o Mundo: você é pouco afetado pela passagem do tempo. Você envelhece um ano a cada dez anos. Os modificadores de idade para habilidades mentais ainda se aplicam normalmente (veja em *Tormenta RPG*, página 118). *Pré-requisito:* 5° nível de cronomante.

Velocidade do Pensamento: você recebe um bônus de +4 em Iniciativa.

Velocidade Maior: quando você lança *velocidade*, pode "copiar" a magia instantaneamente sobre qualquer número de aliados a até 15m de distância. Você deve pagar o custo da magia novamente para cada aliado adicional. *Pré-requisito:* 10° nível de cronomante.

Encantador

"O prazer é todo seu."

O encantador acredita que a magia não se resume a *bolas de fogo*. Prefere usá-la para manipular seus inimigos, angariar seguidores e conquistar aliados — para então, talvez, usar *bolas de fogo*. A maioria dos bardos não gosta de encantadores, pois veem-nos como "concorrentes". Encantadores geralmente também não gostam de bardos, pois consideram suas habilidades mágicas muito primárias. Exceto por isso, o encantador é o mais carismático, sociável e popular dos especialistas. Atrai olhares por onde quer que passe, tem amigos em cada cidade, conhece a nobreza e conta com muita gente disposta a prestar-lhe um favor. Alguns dizem que os encantadores deveriam ser feiticeiros, não magos. Contudo, enquanto o feiticeiro é um artista espontâneo, o encantador é um estudioso da mente das criaturas vivas, um verdadeiro pesquisador do comportamento e (por que não?) do amor. Assim, os encantadores desprezam o estudo da morte e dos mortos-vivos — para eles, assuntos tediosos e inúteis. Encantadores costumam se vestir de forma chamativa, mas quase nunca vulgar. Quando aliam boa aparência a seus estudos de encantamentos, fazem questão de exibir seu belo rosto e corpo. Poucos encantadores constroem famílias, em geral preferindo uma vida mais livre, com namorados/as em cada aldeia, reino, dimensão...

Os qareen têm forte tendência à carreira de encantadores. Elfos (quando conseguem superar ou esconder sua amargura) também destacam-se nesta especialidade. Alguns dizem que os humanos são os encantadores mais perigosos de todos — pois usam suas habilidades para angariar fortuna e ascender na política.

Pré-Requisito: Carisma 13.

Magias Iniciais de 1º nível: 3 + mod. Int., sendo pelo menos 3 de encantamento e nenhuma de necromancia.

Magias por Nível: 1 de encantamento + 1 de qualquer escola, exceto necromancia.

Item de Poder: anel, cetro, capa, colar de pedras preciosas, manto, tiara.

Escola Proibida: necromancia.

Mistérios Arcanos

Um encantador pode escolher qualquer uma das habilidades a seguir no lugar de um talento concedido pela habilidade de classe mistérios arcanos, desde que cumpra seus pré-requisitos.

Amigo de Todos: você recebe um bônus de +3 em todos os testes de perícias baseadas em Carisma.

"Amigo" dos Elfos: talvez você ame os elfos; talvez os deteste. De qualquer forma, estudou-os a fundo. Elfos não recebem o bônus racial de +4 em testes de resistência contra seus encantamentos, e não são imunes à magia *sono* quando lançada por você.

Encantador de Cães: as dificuldades de todos os testes de resistência contra suas magias de encantamento aumentam em CD +5, apenas para criaturas com Int 1 ou 2. Além disso, todas as suas magias de encantamento passam a afetar também animais, mesmo que normalmente estejam restritas a outros tipos de criaturas (como humanoides).

Encantador de Golens: suas magias de encantamento afetam criaturas sem um valor de Inteligência, como a ameba gigante, o pudim negro, a maior parte dos construtos (mas não mortos-vivos), etc. Caso a magia exija um teste de Vontade e o alvo não possua um valor de Vontade, use seu valor de Fortitude. *Pré-requisito:* 10º nível de encantador, encantador de cães.

Encantador de Multidões: quando você lança uma magia de encantamento que afeta um número de alvos, pode escolher gastar o dobro de PM. Se fizer isso, a magia afeta o dobro de alvos. Por exemplo: por 2 PM, *sono* afeta 4d4 níveis; por 6 PM, *imobilizar pessoas* afeta dois humanoides, e assim por diante.

Encantamentos Duradouros: todas as suas magias de encantamento têm duração dobrada, como se estivessem sob efeito do talento metamágico Magia Estendida.

Maligno? *Eu?*

Encantamentos não são naturalmente Malignos — na verdade, a figura do encantador muitas vezes é associada a um mago amistoso. Contudo, é muito fácil praticar atos cruéis através deles. Manipular pessoas em benefício próprio é um ato egoísta que deve ser evitado por personagens Bondosos — principalmente se a vítima se machucar ou for prejudicada. Por exemplo, usar a magia *enfeitiçar pessoa* em um vendedor para ganhar um desconto pode parecer inocente, mas é uma forma de roubo! O mestre deve ficar de olho na tendência de encantadores inescrupulosos (e lembrar que a milícia das grandes cidades *sabe* que existem poderes desse tipo por aí...). Quanto mais poderosa a magia, mais perigosas podem ser as consequências.

Em muitos reinos, é crime ler ou (pior ainda) manipular mentes sem permissão. A severidade da pena depende de cada reino, e está diretamente relacionada a sua tolerância com arcanos em geral. Deheon presa a liberdade, e pode prender por vários anos um encantador criminoso. Ahlen valoriza a manipulação, e possui brechas na lei para que os nobres usem seus próprios encantadores em suas tramoias. Em Tapista, qualquer encantador que prejudique a nação pode ser executado ou escravizado!

Encantamentos Econômicos: todas as suas magias de encantamento custam 1 PM a menos para serem lançadas (mínimo de 1 PM), como se estivessem sob efeito do talento metamágico Dominar Magia.

Encantamentos Poderosos: as dificuldades de todos os testes de resistência contra suas magias de encantamento aumentam em CD +2, como se elas estivessem sob efeito do talento metamágico Foco em Magia. Este benefício não se acumula com Foco em Magia.

Manipulador Ultrajante: as criaturas afetadas por suas magias de encantamento não recebem bônus em testes de Vontade quando são atacadas, ameaçadas ou forçadas a agir contra sua natureza. *Pré-requisito:* 5° nível de encantador.

Multidão do Encantador: sua quantidade de seguidores (pelo talento Liderança) é igual a seu modificador de Carisma +4, multiplicado por seu nível de personagem. *Pré-requisitos:* 10° nível de encantador, talento Liderança (opção seguidores).

Parceiro Competente: seu parceiro (pelo talento Liderança) tem apenas um nível a menos que você (em vez de ter seu nível –2). *Pré-requisitos:* 10° nível de encantador, talento Liderança (opção parceiro).

Vontade Suprema: uma vez por dia, você pode gastar 1 PM e transformar uma falha em um teste de Vontade que tenha acabado de fazer em um sucesso. *Pré-requisito:* 5° nível de encantador.

Evocador

"Força bruta: se não funcionou, é porque você não usou o suficiente."

O evocador é um mago sem sutilezas. Gosta de explosões, raios e grande destruição — de preferência longe dele mesmo. Nada agrada mais um evocador do que ver seus inimigos queimando e explodindo, observá-los curvarem-se pedindo clemência e ouvir os lamentos de suas famílias. Contudo, o que motiva este especialista não é sanguinolência, mas desejo de vitória. Ele vê a magia como um meio para um fim, uma arma suprema. Muitos evocadores divertem-se com a magia e não trocariam seu estudo por nada, mas nenhum se satisfaz *apenas* com a pesquisa teórica: precisam ver seus resultados na prática. Não conseguem apenas observar ou estudar o mundo, foram treinados para interferir. Por isso, evocadores são os especialistas encontrados com mais frequência em grupos de aventureiros ou exércitos. Sua postura pode ser grandiloquente e arrogante, ou marcial e profissional. De qualquer forma, estrondos e clarões acompanham-no, e não resta pedra sobre pedra em seu caminho. Curiosamente, evocadores são alguns dos mais acessíveis magos especialistas. Por sua visão de mundo, não têm dificuldade de se relacionar com guerreiros, bárbaros e outros tipos durões, e podem ser vistos em tavernas, trocando histórias e fazendo bravatas. Muitos evocadores militares alcançam altos postos em exércitos, e assim têm uma vida mais tradicional, com famílias e residências fixas em seus reinos natais. Outros, principalmente aventureiros e mercenários, não dormem duas noites no mesmo lugar, sempre atrás do próximo desafio. Se puderem escolher, em geral os evocadores preferem descobrir um novo segredo arcano no fundo de uma masmorra, arriscando a vida, do que após semanas de pesquisa em um laboratório.

Com sua personalidade bombástica e dominadora, não é surpreendente que os humanos sejam maioria entre os evocadores. Os poucos magos anões também adoram a magia destrutiva. Minotauros muitas vezes especializam-se em evocação para melhor servir às legiões.

Pré-Requisito: Constituição 13.

Magias Iniciais de 1º nível: 3 + mod. Int., sendo pelo menos 3 com os descritores ácido, eletricidade, fogo ou frio e nenhuma de adivinhação.

Magias por Nível: 1 com os descritores ácido, eletricidade, fogo ou frio, +1 de qualquer escola, exceto adivinhação.

Item de Poder: arma de combate corpo-a-corpo, cajado, varinha.

Familiar: carcaju (você recebe um bônus de +1 em ataques corpo-a-corpo), cão (você recebe faro), mangusto (você recebe treinamento em Iniciativa).

Escola Proibida: adivinhação.

Mistérios Arcanos

Um evocador pode escolher qualquer uma das habilidades a seguir no lugar de um talento concedido pela ha-

bilidade de classe mistérios arcanos, desde que cumpra seus pré-requisitos.

Acumular Energia: você pode usar uma ação de movimento e gastar 2 PM para que uma magia lançada até a próxima rodada receba um aumento no tipo de dado usado para calcular seu dano. 1d4 torna-se 1d6; 1d6 torna-se 1d8, e assim por diante. Esta habilidade funciona apenas com magias que causam dano rolado. Se você não usar uma magia deste tipo na rodada seguinte, o efeito é perdido. Este efeito é cumulativo com talentos metamágicos como Maximizar Magia ou Potencializar Magia. *Pré-requisito:* 5° nível de evocador.

Dicotomia Elemental: quando você lança magias com os descritores ácido, eletricidade, fogo ou frio, recebe resistência 10 ao elemento em questão (por exemplo, fogo se tiver lançado *bola de fogo*). Este efeito dura uma quantidade de rodadas igual ao nível da magia. *Pré-requisito:* 10° nível de evocador.

Evocações Duradouras: todas as suas magias com os descritores ácido, eletricidade, fogo ou frio têm duração dobrada, como se estivessem sob efeito do talento metamágico Magia Estendida.

Evocações Econômicas: todas as suas magias com o descritor ácido, eletricidade, fogo ou frio (um deles, à sua escolha) custam 1 PM a menos para serem lançadas (mínimo de 1 PM), como se estivessem sob efeito do talento Dominar Magia.

Evocações Poderosas: as dificuldades de todos os testes de resistência contra suas magias com os descritores ácido, eletricidade, fogo ou frio aumentam em CD +2, como se elas estivessem sob efeito do talento Foco em Magia. Este benefício não se acumula com Foco em Magia.

Força Bruta: suas magias ignoram 10 pontos de resistência a energia. Por exemplo: uma *bola de fogo* que causaria 30 pontos de dano atinge uma criatura com resistência a fogo 10. Normalmente, o dano máximo seria 20 (ou 5, com um teste de Reflexos bem-sucedido). Com esta habilidade, a resistência a fogo é ignorada, e a criatura sofre 30 pontos de dano (ou 15 com um teste de Reflexos bem-sucedido). *Pré-requisito:* 10° nível de evocador.

Magia Incendiária: você pode pagar +3 PM quando lançar uma magia que causa dano com o descritor fogo. Se fizer isso, o(s) alvo(s) sofre(m) dano normal (modificado por testes de Reflexos, evasão, etc.) quando são afetados pela magia, e mais metade do dano sofrido na rodada seguinte. *Pré-requisito:* 5° nível de evocador.

Magia Inescapável: você pode pagar +1 PM quando lançar uma magia que permita um teste de Reflexos. Se fizer isso, as habilidades evasão, evasão aprimorada e quaisquer outras com o mesmo efeito não funcionam contra a magia. *Pré-requisito:* 10° nível de evocador.

Magia Inevitável: você pode pagar +5 PM quando lançar uma magia que causa dano. Se fizer isso, o dano da magia não pode ser reduzido de maneira alguma, por resistências, imunidades ou quaisquer habilidades. *Pré-requisitos:* 20° nível de evocador, força bruta, magia inescapável.

Sai da Frente!: quando você lança magias que causam dano em área, pode avisar seus aliados como uma ação livre. Todos os aliados recebem os benefícios da habilidade evasão, apenas para esta magia, mesmo que estejam usando armaduras pesadas e não cumpram seus pré-requisitos. *Pré-requisito:* 5° nível de evocador.

Geomante

"O verdadeiro poder está em Arton. Eu apenas trago-o à tona."

Geomantes são magos que têm uma ligação elemental com as forças primordiais de Arton. Lembram druidas e até mesmo feiticeiros, mas seus poderes são adquiridos através de muito estudo e fórmulas complexas. Sua principal habilidade é conjurar um servo elemental — uma espécie de "camaleão ambiental", que se adapta aos seus arredores. Desenvolvendo uma ligação profunda com o mundo físico, geomantes podem ser alguns dos especialistas mais "práticos" e realistas, mas também são alguns dos mais espirituais. Seus poderes são fundamentados nas forças da natureza, e isso acarreta uma compreensão intrínseca do funcionamento de Arton — e, por extensão, das almas de todas as coisas vivas. Geomantes podem ser muito sentimentais e empáticos, sentindo as dores do mundo e das pessoas ao seu redor, ou então fatalistas e desapaixonados, conscientes de que mortes e desastres acontecem a todo instante em algum lugar. Quase todos cultuam Allihanna de alguma forma (são talvez os mais religiosos dentre os especialistas), e muitos também veneram Oceano e Lena. Antes que Ragnar se tornasse a faceta dominante do Deus da Morte, inúmeros geomantes cultuavam seu outro lado (Leen), respeitando o ciclo da vida e a inevitabilidade da morte. Geomantes costumam ter grandes círculos de amizades e famílias extensas. Nos raros grupos de aventureiros que não contam com um clérigo, um geomante pode assumir a função de conselheiro espiritual. O geomante é talvez o especialista que mais odeia a Tormenta, por sentir na pele e na alma seus efeitos antinaturais.

Elfos têm forte tendência à geomancia, por sua ligação com a natureza e o mundo selvagem. Curiosamente, anões também são ótimos geomantes, por seu entendimento das rochas e do solo.

Pré-Requisitos: Força 13, Constituição 13.

Magias Iniciais: 2 + mod. Int., sem restrição.

Magias por Nível: 2, sem restrição.

Familiar: servo elemental (veja abaixo). Ao contrário dos outros especialistas, um geomante não pode escolher um familiar da lista normal do mago, apenas um servo elemental.

Escola Proibida: nenhuma.

Mistérios Arcanos

Um geomante pode escolher qualquer uma das habilidades a seguir no lugar de um talento concedido pela habilidade de classe mistérios arcanos, desde que cumpra seus pré-requisitos.

Ataque Elemental: você pode canalizar energia em um raio elemental. Como uma ação padrão, faça um ataque à distância. O raio elemental causa 1d6 pontos de dano para cada 2 níveis de geomante, tem alcance de 30m e crítico 20/x2. O tipo de dano varia de acordo com o ambiente onde o geomante está: fogo para desertos; corte para florestas; frio para montanhas, tundras e outros ambientes gelados; ácido para pântanos; sônico para planícies; esmagamento para subterrâneo (cavernas, masmorras, etc.), e eletricidade para aquático (rios, lagos e oceanos).

Ataque Elemental Reverso: como muitos monstros têm habilidades e resistências de acordo com o ambiente onde vivem, você aprende a alterar seu raio elemental, usando a energia oposta à do ambiente. Quando usa seu raio elemental (pela habilidade ataque elemental), você pode usar qualquer um de dois tipos de dano para cada ambiente: fogo ou frio para desertos; corte ou sônico para florestas; frio ou fogo para montanhas, tundras e outros ambientes gelados; ácido ou esmagamento para pântanos; sônico ou corte para planícies; esmagamento ou ácido para subterrâneo (cavernas, masmorras, etc.), e eletricidade ou corte para aquático (rios, lagos e oceanos). *Pré-requisito:* ataque elemental.

Camaleão Ambiental: você assume parte das características do ambiente onde está. Quando você entra em um ambiente novo, recebe resistência a energia 10 conforme a região (veja a tabela abaixo). Quando você lança uma magia com o descritor do ambiente onde está, recebe os benefícios do talento Maximizar Magia. Por exemplo: uma *bola de fogo* conjurada em um deserto causa dano máximo, como se estivesse sob efeito de Maximizar Magia. *Pré-requisito:* 10º nível de geomante.

Comunhão Arcana: você aprende as magias *caminhar na água, caminhar no vento e comunhão com a natureza*. Para você, essas magias são consideradas arcanas.

Tabela de Descritores Ambientais

Ambiente*	Descritor de Dano (Reverso)	Aparência do Servo Elemental
Deserto	Fogo (frio)	Areia
Floresta	Corte (sônico)	Terra com raízes
Montanha	Frio (fogo)	Pedras empilhadas
Pântano	Ácido (esmagamento)	Lama
Planície	Sônico (corte)	Ar
Tundra	Frio (fogo)	Gelo
Aquático	Eletricidade (corte)	Água
Subterrâneo	Esmagamento (ácido)	Bloco maciço de rocha

*O mestre pode definir outros tipos de dano para ambientes específicos, como fogo para o cume de um vulcão, corte para a beira de um rochedo escarpado, etc.

Servo Atirador: quando você lança uma magia que exige uma jogada de ataque à distância a partir do seu servo elemental, recebe um bônus de +4 nessa jogada. *Pré-requisito:* servo elemental.

Servo Durão: seu servo elemental recebe um bônus de +2 na CA e nos testes de resistência. *Pré-requisito:* servo elemental.

Servo Elemental: esta é a principal habilidade do geomante. Sem ela, este especialista não dispõe de um familiar. Você recebe um servo elemental, que atua como um elo com as forças primordiais de Arton. Invocar este servo consome um minuto de esforço ininterrupto em uma área previamente preparada por uma hora com símbolos arcanos. Após este ritual, o servo elemental surge, brotando de uma grande concentração elemental (do solo, da água, das chamas de um incêndio...).

Use as estatísticas dos monstros invocados pelas magias *invocar monstro* (*Tormenta RPG*, páginas 178 a 179) para o servo elemental. O servo cresce em poder junto com o geomante: suas características correspondem à magia *invocar monstro* de mais alto nível que o geomante possa lançar. Por exemplo, um geomante de 5° nível possui um servo elemental correspondente a *invocar monstro III*. O geomante não precisa realmente conhecer essas magias, apenas ter o nível equivalente. Contudo, o servo elemental é um espírito em vez de um construto, e não possui pontos de vida. Em vez disso, metade de todo dano que o servo sofre é sofrida pelo geomante, como dano não-letal.

O servo elemental assume uma aparência relativa ao ambiente em que você está, e seus ataques usam o descritor também de acordo com o tipo de ambiente (veja a tabela na página anterior). Você pode fazer com que suas magias sejam lançadas a partir do servo, inclusive magias com alcance pessoal. Se você se afastar mais de 30m do servo, ele se une novamente à terra, e precisa ser invocado mais uma vez.

Servo Lutador: quando você lança uma magia que exige uma jogada de ataque de toque a partir do seu servo elemental, pode combiná-la com um ataque de pancada do servo (causando dano normal de pancada, além de quaisquer efeitos da magia). Ele faz a jogada de ataque, e recebe um bônus de +4 nessa jogada. *Pré-requisito:* servo elemental.

Uno com Arton: você morre e se reconstrói como um elemental. Você é considerado permanentemente sob efeito da habilidade elemental, de forma selvagem maior (*Tormenta RPG*, página 55), como se fosse um druida. O tipo de elemental muda conforme o ambiente onde você está (veja a tabela na página anterior). *Pré-requisito:* 20° nível de geomante.

Ilusionista

"Nada nesta mão, nada na outra... Nada em lugar nenhum!"

O ilusionista é um mestre da enganação, um criador de maravilhas e fantasias. É fascinado pela magia e como ela pode alterar a realidade — mesmo que seja de mentirinha. O estudo do ilusionista concentra-se nisso: criar o que não existe de verdade; imagens e sons quiméricos. Em seu âmago, o ilusionista é um artista, um espetáculo vivo, acostumado a alterar tudo que vê, tornando o mundo mais belo ou mais assustador. É difícil para a maioria dos ilusionistas passar despercebida, pois em geral eles desejam impressionar. Quase todos gostam da magia "de palco", performances mágicas que impressionam plebeus e nobres igualmente. Contudo, o ilusionista também é o rei dos disfarces. Os ilusionistas que preferem esconder sua identidade são quase infalíveis, passando por sob os narizes de quaisquer vigias ou assumindo aparências (e até mesmo existências) completamente falsas. Por tudo isso, o ilusionista é um mentiroso. A facilidade com que engana os outros pode fazer com que enxergue as pessoas como mero gado. Alguns praticamente *não conseguem* ser honestos, sempre embelezando ou "aperfeiçoando" a realidade, mesmo que tenham a intenção de proteger ou agradar seus amigos. Existem ilusionistas que se deixam levar pelo poder das ilusões a tal ponto que não fazem qualquer coisa "real" quando podem substituí-la por uma ilusão: por trás da fachada ilusória, são sujos e maltrapilhos, embora pareçam belos príncipes à primeira vista... Um mestre ilusionista tem poderes quase ilimitados: mesmo que não seja capaz de fazer algo, *convence* todos de que é, e obtém os mesmos resultados.

Qareen são ótimos ilusionistas, com seu talento para o espetáculo. Alguns halflings são ilusionistas de renome, abraçando o lado esperto e matreiro de sua raça. Goblins usam ilusões para

se esconder e proteger-se de preconceito, e humanos muitas vezes tornam-se ilusionistas em sua eterna ânsia por conquista e poder.

Pré-Requisito: tendência não Leal.

Magias Iniciais de 1º nível: 3 + mod. Int., sendo pelo menos 3 de ilusão e nenhuma de invocação.

Magias por Nível: 1 de ilusão + 1 de qualquer escola, exceto invocação.

Familiar: camaleão (+10 de bônus em testes de Enganação para disfarces), lebre (você recebe o talento Aparência Inofensiva, mesmo que não cumpra seus pré-requisitos), raposa (você recebe +5 em testes de Intuição), mariposa (a mariposa pode voar com deslocamento de 12m, e você recebe +2 em testes de Vontade contra medo).

Escola Proibida: invocação.

Mistérios Arcanos

Um ilusionista pode escolher qualquer uma das habilidades a seguir no lugar de um talento concedido pela habilidade de classe mistérios arcanos, desde que cumpra seus pré-requisitos.

Detectar Amadorismo: você recebe um bônus de +4 em testes de Vontade para resistir magias da escola ilusão, e +4 em testes de Intuição para perceber ilusões. Além disso, você pode fazer um teste de Percepção contra CD 20 para detectar a posição aproximada de uma criatura invisível. *Pré-requisito:* 5° nível de ilusionista.

Ilusões de Grandeza: você se acha o máximo e não aceita ser tratado de outra maneira — principalmente por magias! Você sempre conta como um personagem de 20° nível quando for afetado por uma magia cujo efeito dependa do nível do alvo. *Pré-requisito:* 5° nível de ilusionista.

Ilusões Duradouras: todas as suas magias de ilusão têm duração dobrada, como se estivessem sob efeito do talento metamágico Magia Estendida.

Ilusões Econômicas: todas as suas magias de ilusão custam 1 PM a menos para serem lançadas (mínimo de 1 PM), como se estivessem sob efeito do talento Dominar Magia.

Ilusões Monumentais: quando você lança a magia *imagem silenciosa* e todas as suas versões aprimoradas, cria uma ilusão com área de até 8 cubos de 1,5m (em vez de 4 cubos de 1,5m). *Pré-requisito:* 5° nível de ilusionista.

Ilusões Poderosas: as dificuldades de todos os testes de resistência contra suas magias de ilusão aumentam em CD +2, como se elas estivessem sob efeito do talento metamágico Foco em Magia. Este benefício não se acumula com Foco em Magia.

Invisibilidade Suprema: quando você lança as magias *invisibilidade*, *invisibilidade maior* ou *invisibilidade em massa*, seus alvos não podem ser vistos por criaturas capazes de enxergar seres invisíveis. Ilusionistas de nível igual ou maior que o seu ignoram esta habilidade. *Pré-requisito:* 10° nível de ilusionista.

Modelador de Sombras: você recebe um bônus de +4 em testes de Furtividade em áreas de escuridão ou penumbra. Além disso, você pode emular qualquer magia arcana de até 3º nível com a magia *conjuração de sombras*, e qualquer magia arcana de até 7º nível com a magia *conjuração de sombras maior*. *Pré-requisitos:* 5° nível de ilusionista, treinado em Furtividade.

Não Fui Eu: você recebe o talento Magia Camuflada (veja no Capítulo 2). Além disso, quando você usa os talentos Magia sem Gestos e Magia Silenciosa ao mesmo tempo, ninguém nota que você lançou uma magia. Um teste de Intuição bem-sucedido contra CD 25 permite notar que você lançou a magia. *Pré-requisitos:* 5° nível de ilusionista, treinado em Enganação.

Resíduo Ilusório: sempre que você lançar uma magia da escola ilusão, recebe os benefícios da magia *nublar*, por um número de rodadas igual ao nível da magia lançada. *Pré-requisito:* 5° nível de ilusionista.

Titereiro de Ilusões: todas as suas magias de ilusão com duração de concentração podem ser mantidas com uma ação de movimento (em vez de uma ação padrão). Além disso, você não precisa fazer um teste de Vontade se sofrer dano enquanto está se concentrando em uma magia de ilusão. *Pré-requisito:* 10° nível de ilusionista.

Invocador

"Eu escolho você!"

O invocador é um mago especializado em trazer criaturas de outras dimensões ou "lugares" para auxiliá-lo em combate. Também estuda as magias de *teletransporte*, que estão relacionadas à invocação de criaturas. O invocador estuda o movimento e seus efeitos no mundo físico, e compreende profundamente as energias arcanas, possibilitando que traga para si apenas objetos e seres materiais — e capazes de ajudá-lo. Não tem tempo para efeitos vagos ou falsos, um estudo completamente contrário ao seu próprio. Assim como o evocador, o invocador é um arcano prático, especializado em batalhas. Ao contrário do evocador, não costuma atuar em exércitos (exceto quando lida com movimento de tropas) e não é bombástico ou espalhafatoso. Pelo contrário, o invocador prefere ficar para trás e deixar que suas poderosas criaturas lutem em seu lugar. Não é um covarde, mas alguém que entende os riscos de uma luta, e sabe que sacrifícios podem ser necessários. Como sua principal tática é invocar "escudos vivos", o invocador está acostumado com a morte, e alguns têm dificuldade em se apegar a outras criaturas. Veem pessoas e animais como peões que podem ser manipulados e descartados. A maioria dos invocadores coloca grande valor em sua própria vida — afinal, considera-se mais importante do que os seres que lutam e morrem em seu lugar! Por outro lado, alguns dos magos mais pacatos e avessos à batalha tornam-se invocadores, dessa forma evitando confrontos diretos. Quando um invocador apega-se verdadeiramente a alguém, adquire uma postura extremamente protetora. Pode insistir para que amigos fiquem para trás em aventuras, já que "meus bichinhos podem cuidar de tudo!". Curiosamente, alguns invocadores tratam as criaturas que invocam como verdadeiros animais de estimação — e chegam a devolvê-las a seus locais de origem caso elas estejam em risco grande demais!

A grande maioria dos invocadores é composta de humanos (seres que se consideram superiores ao resto das criaturas). Alguns elfos também tornam-se invocadores, preferindo dedicar-se a práticas mais refinadas enquanto seus "servos" lutam em seu lugar.

Pré-Requisito: talento Potencializar Invocação.

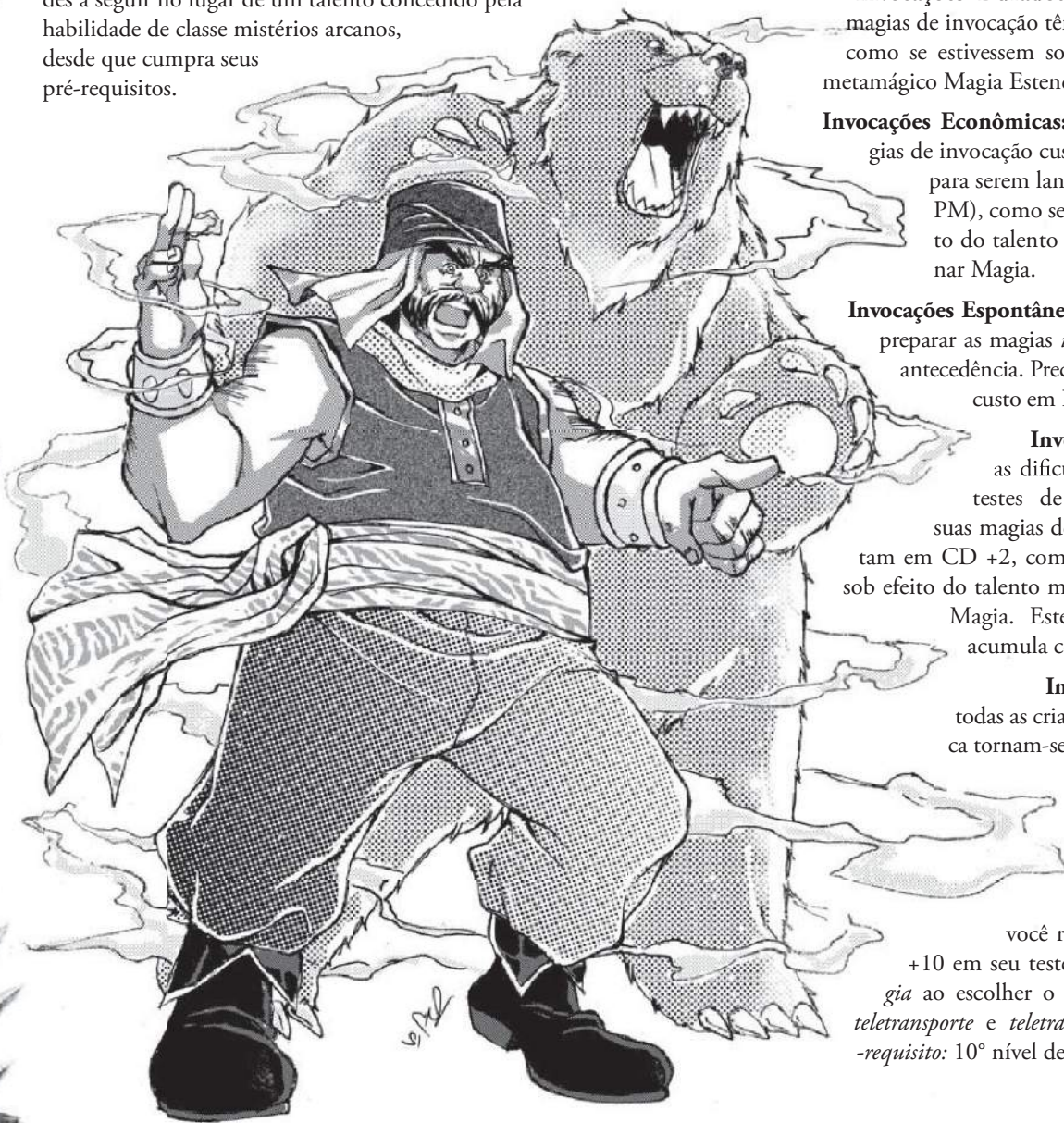
Magias Iniciais de 1º nível: 3 + mod. Int., sendo pelo menos 3 de invocação e nenhuma de ilusão.

Magias por Nível: 1 de invocação + 1 de qualquer escola, exceto ilusão.

Item de Poder: cajado, giz (para desenhar círculos de invocação), bolota metálica de onde suas criaturas parecem sair.

Escola Proibida: ilusão.

Mistérios Arcanos

Um invocador pode escolher qualquer uma das habilidades a seguir no lugar de um talento concedido pela habilidade de classe mistérios arcanos, desde que cumpra seus pré-requisitos.

Esconjurar: você pode tentar expulsar as criaturas invocadas por outros conjuradores. Como uma ação de movimento, faça um teste de nível de conjurador (1d20 + seu nível de invocador) oposto ao teste de nível de conjurador do oponente. Se você for bem-sucedido, a criatura invocada volta para seu Plano de origem. O uso desta habilidade custa 1 PM por nível da magia que invocou a criatura, e ela funciona em criaturas até 30m de distância. *Pré-requisito:* 5° nível de invocador.

Estudos Extracurriculares: você aprende as magias *aliado extraplanar menor, aliado extraplanar e aliado extraplanar maior.* Para você, essas magias são consideradas arcanas.

Invocação Apressada: você pode lançar qualquer magia de *invocar* (*invocar enxames*, *invocar monstro I*, etc.) como uma ação padrão (em vez de uma ação completa). Contudo, as criaturas que você invoca só têm direito a uma ação padrão (em vez de uma ação completa) na rodada em que surgem. *Pré-requisito:* 10° nível de invocador.

Invocações Duradouras: todas as suas magias de invocação têm duração dobrada, como se estivessem sob efeito do talento metamágico Magia Estendida.

Invocações Econômicas: todas as suas magias de invocação custam 1 PM a menos para serem lançadas (mínimo de 1 PM), como se estivessem sob efeito do talento metamágico Dominar Magia.

Invocações Espontâneas: você não precisa preparar as magias *invocar monstro* com antecedência. Precisa apenas pagar seu custo em PM para lançá-las.

Invocações Poderosas: as dificuldades de todos os testes de resistência contra suas magias de invocação aumentam em CD +2, como se elas estivessem sob efeito do talento metamágico Foco em Magia. Este benefício não se acumula com Foco em Magia.

Invocações Teimosas: todas as criaturas que você invoca tornam-se imunes a magias de abjuração (como *banimento*, *dissipar magia*, etc.).

Mestre do Teletransporte: você recebe um bônus de +10 em seu teste de *Identificar Magia* ao escolher o destino das magias *teletransporte* e *teletransporte maior*. *Pré-requisito:* 10° nível de invocador.

Necromante

"A vida é valorizada demais."

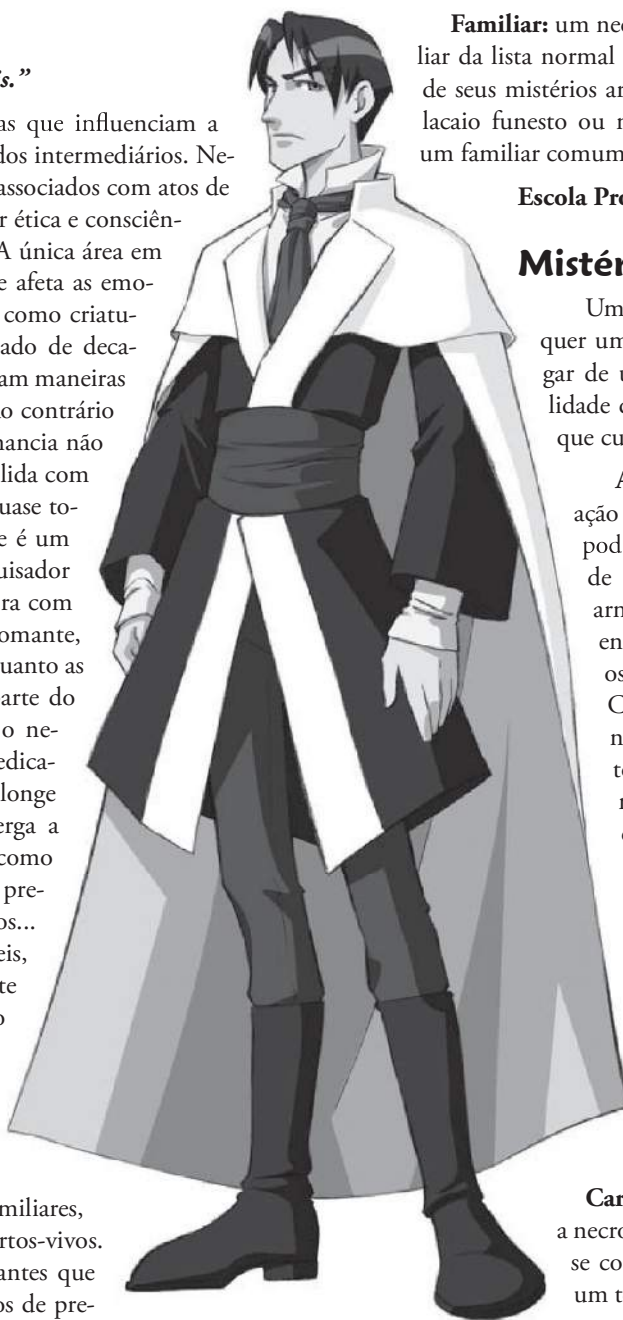
O necromante estuda magias que influenciam a vida e a morte — e todos os estados intermediários. Necromantes estão frequentemente associados com atos de vilania, pois não costumam deixar ética e consciência refrearem sua sede de poder. A única área em que são ignorantes é a magia que afeta as emoções dos vivos — enxergando-os como criaturas imperfeitas em constante estado de decadência, os necromantes não estudam maneiras de controlá-los e manipulá-los. Ao contrário do que muitos pensam, a necromancia não é inerentemente maligna; apenas lida com tabus e assuntos que repugnam quase todos os artonianos. O necromante é um estudioso do proibido, um pesquisador que não permite que nada interfira com seu conhecimento. Para um necromante, os mortos-vivos são tão naturais quanto as pessoas comuns, e a morte faz parte do cotidiano. Em muitos aspectos, o necromante é o mais científico e dedicado dos especialistas, pois vai mais longe que quaisquer outros. Não enxerga a morte como uma tragédia, mas como uma nova fase de existência. E se precisa matar para obter novos dados... Bem, sacrifícios são inevitáveis, não? Embora seja frequentemente um tipo sinistro e sombrio (algo que afasta curiosos que podem atrapalhar seus estudos), o necromante também pode ser otimista e fortemente apegado àqueles que ama. Não se conforma com a perda de amigos e familiares, procura preservar todos como mortos-vivos. Infelizmente, mesmo os necromantes que não são vilões veem-se como alvos de pretensos heróis de tempos em tempos, e precisam se defender. Isso às vezes leva-os ao caminho da vilania real.

Humanos com certeza são os mais propensos à necromancia. Um punhado de anões já se dedicou à carreira de necromante, por sua ligação com a deusa Tenebra. Por fim, alguns goblins selvagens já abraçaram a necromancia em devoção a Ragnar.

Pré-Requisito: tendência não Bondosa.

Magias Iniciais de 1º nível: 3 + mod. Int., sendo pelo menos 3 de necromancia e nenhuma de encantamento.

Magias por Nível: 1 de necromancia + 1 de qualquer escola, exceto encantamento.

Item de Poder: gadanho negro (veja abaixo). Ao contrário dos outros especialistas, um necromante não pode escolher um item de poder normal, apenas um gadanho negro.

Familiar: um necromante pode escolher um familiar da lista normal do mago. Contudo, caso use um de seus mistérios arcanos (veja abaixo), pode ter um lacaio funesto ou montaria esquelética no lugar de um familiar comum.

Escola Proibida: encantamento.

Mistérios Arcanos

Um necromante pode escolher qualquer uma das habilidades a seguir no lugar de um talento concedido pela habilidade de classe mistérios arcanos, desde que cumpra seus pré-requisitos.

Armadura de Ossos: com uma ação padrão e o gasto de 1 PM, você pode lançar uma versão modificada de *armadura arcana*, criando uma armadura feita de ossos unidos por energia negativa. A armadura de ossos concede um bônus de +4 em CA. Você pode gastar 1 PM adicional para aumentar a CA em 1 ponto, até um bônus adicional máximo igual a um terço do seu nível de necromante. Por exemplo, no 9º nível, você pode gastar 3 PM adicionais e receber +3 de bônus adicional em CA (para um total de CA +7). Esta habilidade não conta como uma magia normal (não precisa ser preparada, não pode ser *dissipada*, etc.). A armadura de ossos não se acumula com armaduras normais ou a magia *armadura arcana*.

Carisma Mortal: sua afinidade com a necromancia permite que você converse com mortos-vivos. Você pode fazer um teste de Diplomacia ou Enganação como uma ação padrão sem quaisquer penalidades na primeira rodada de um combate em que vai ser atacado por mortos-vivos. Trate o resultado do teste como se os mortos-vivos fossem seres vivos normais (veja em *Tormenta RPG*, página 85). *Pré-requisitos:* 10º nível de necromante, língua dos mortos.

Carrasco dos Mortos: você sabe como punir seus lacaios mortos-vivos (e quaisquer outros). Você recebe a habilidade de classe de ranger inimigo predileto (mortos-vivos). Se você já possui esta habilidade, seu bônus aumenta em +2.

Ceifador de Almas: sempre que você deixar um oponente inconsciente com seu gadanho negro, recebe uma quantidade de pontos de vida igual ao dano causado (em vez de igual à metade do dano). Além disso, você lança imediatamente *drenar força vital* sobre o alvo caído, sem precisar

preparar esta magia e sem gastar PM. *Pré-requisitos:* 10° nível de necromante, gadanho negro.

Gadanho Negro: em vez de um item de poder comum, você possui uma foice negra mágica. A foice não lhe concede a habilidade de lançar uma magia gratuitamente uma vez por dia (como um item de poder faria), mas possui outras vantagens. Ela é considerada uma arma mágica de duas mãos, que causa 2d4 pontos de dano de corte, com crítico 19-20/x4. Seu bônus mágico começa em +1 no 1° nível, e aumenta em +1 a cada 5 níveis (para +2 no 5° nível, +3 no 10° nível, +4 no 15° nível e +5 no 20° nível). Apenas seus níveis de necromante contam para este bônus. Apenas você se beneficia deste bônus; para todos os outros usuários a foice é uma arma comum. Você sabe usar a foice automaticamente, sem precisar adquirir quaisquer talentos. Sempre que você causa dano em combate corpo-a-corpo com a foice, recebe uma quantidade de PV igual à metade do dano causado. Esta habilidade toma o lugar da habilidade de classe item de poder (além da habilidade de classe mistérios arcanos).

Horda Cinzenta: você pode controlar o dobro da quantidade normal de níveis de mortos-vivos. Portanto, o nível máximo de mortos-vivos que você pode ter sob seu comando é igual ao quádruplo do seu próprio nível. *Pré-requisito:* 5° nível de necromante.

Lacaio Funesto: em vez de um familiar comum, você possui um ajudante morto-vivo. Este lacaio é um esqueleto comum (veja em *Tormenta RPG*, página 287). Contudo, você pode equipá-lo com as armas e armaduras que quiser (você não recebe o equipamento de um esqueleto comum ao adquirir esta habilidade). Além disso, o lacaio recebe metade do seu nível de necromante como um bônus em CA, testes de resistência e jogadas de ataque e dano. Os PV do lacaio são iguais ao seus. Possuir este lacaio não é considerado um ato Maligno. Esta habilidade toma o lugar da habilidade de classe familiar (além da habilidade de classe mistérios arcanos).

Lich: você finalmente descobriu os segredos da "vida" eterna. Você pode realizar o Ritual do Lich (veja a caixa de texto). *Pré-requisito:* 15º nível de necromante.

Língua dos Mortos: você pode falar com os mortos... Ou pelo menos com os mortos-vivos. Você pode se comunicar com quaisquer mortos-vivos à vontade, mesmo aqueles que não possuem um valor de Inteligência, a despeito dos idiomas que você e seus interlocutores conheçam. Você pode usar perícias baseadas em Carisma com quaisquer mortos-vivos, mesmo aqueles que não possuem um valor de Inteligência.

Mais Forte que a Morte: você recebe um bônus de +2 em todos os testes contra efeitos que causam atordoamento, doença, enjoo, exaustão, fadiga, paralisia, sono ou veneno. Além disso, você tem 25% chance de ignorar um acerto crítico ou o dano extra de um ataque furtivo. *Pré-requisito:* 10° nível de necromante.

Montaria Esquelética: em vez de um familiar comum, você possui um cavalo esquelético que pode usar como montaria. Ele funciona exatamente como a magia *montaria arcana*. No 5º nível de necromante, sua montaria esquelética passa a ter as estatísticas de uma *montaria fantasmagórica*. Você não precisa fazer testes de Vontade para lançar magias enquanto está cavalgando sua montaria esquelética. Possuir esta montaria não é considerado um ato Maligno. Esta habilidade toma o lugar da habilidade de classe familiar (além da habilidade de classe mistérios arcanos).

Morte Insistente: você pode ignorar todos os efeitos da magia *proteção contra a morte* usada por seus oponentes. *Pré-requisito:* 5° nível de necromante.

Necropotência: você adiciona seu modificador de Inteligência ao dano de todas as suas magias da escola necromancia. Magias de necromancia que não causam dano não recebem este bônus. *Pré-requisito:* 5° nível de necromante.

Proteção Positiva: você não sofre nenhum efeito das magias *drenar energia* e *drenar temporário*, e nunca recebe níveis negativos por energia negativa. Contudo, ainda pode receber níveis negativos por outras causas (como estar em uma área de Tormenta).

Seguidores Funestos: todos os seus seguidores (pelo talento Liderança) passam a ser mortos-vivos. Eles possuem a mesma quantidade total de níveis de seguidores normais, mas possuem o modelo esqueleto ou o modelo zumbi (à sua escolha). Veja o *Bestiário de Arton*, páginas 58 a 60 e 126 a 127 para as regras completas dos modelos. *Pré-requisito:* talento Liderança (opção seguidores).

A Moralidade da Necromancia

Alguns consideram que a escola necromancia é inerentemente Maligna. Contudo, a magia é apenas uma ferramenta, não está diretamente relacionada a tendências. Necromancia pode ser uma arma ou uma ferramenta como qualquer outra. Vladislav Tpish, talvez o mais famoso necromante de Arton, certamente não é um vilão — pelo contrário, já acompanhou heróis, é homem de confiança de Talude e já foi ouvido pela coroa de Deheon em assuntos importantes.

Contudo, é inegável que a necromancia facilita a realização de atos malignos, e recompensa-os com mais poder. O bem e o mal são forças reais em Arton, não apenas correntes filosóficas, e alguns atos são Malignos por natureza. Algumas magias (principalmente aquelas que envolvem sacrifícios de criaturas vivas ou drenam sua força vital) devem ser reservadas a vilões. Novamente usando Vladislav como exemplo, ele nunca foi visto sugando a vida de vítimas indefesas! Como sempre, o mestre tem a palavra final sobre a moralidade dos atos de um personagem. Caso ele esteja usando a necromancia para o mal, deve sofrer as consequências.

O Ritual do Lich

O Ritual do Lich representa o auge do conhecimento mágico de um necromante. Contudo, para ele é apenas mais um passo rumo ao poder absoluto. É o resultado de anos de estudos, pesquisas e testes, sendo conhecido por poucos. Os passos deste ritual são descritos a seguir.

Passo 1: o Filactério

"Para viver para sempre, a alma não pode ser destruída". Baseado neste princípio, o candidato a lich deve possuir um local seguro para guardar sua alma. O filactério típico é uma caixa de metal selada, repleta de tiras de pergaminhos com escritos mágicos, mas pode ser quase qualquer coisa. Tenha a forma que tiver, o filactério custa 20.000 TO. Com este item em mãos, o mago deve lançar as seguintes magias, nesta ordem: *recipiente arcano*, *desejo restrito* (duplicando a magia *reencarnação*), *prender a alma* (em si mesmo) e *permanência*. As magias não surtem efeito imediatamente, apenas durante o próximo passo.

Passo 2: a Poção do Sono Eterno

Com um receptáculo em mãos, o candidato a lich deve se concentrar no próximo passo: morrer. Mas não de qualquer maneira — apenas através da *poção do sono eterno*. Esta poção contém vários tipos de venenos: arsênico, extrato de lótus negra, veneno de wyvern e veneno de cascavel. Para criá-la, é preciso um teste bem-sucedido de Ofício (alquimia) contra CD 35. Com este extrato em mãos, o candidato deve lançar as seguintes magias, nesta ordem: *cone glacial*, *criar mortos vivos maior* e *permanência*. A *poção* não tem qualquer efeito em um alvo involuntário. O candidato deve esperar uma noite de lua cheia para beber a *poção*.

Passo 3: o Mago Imortal

Para o candidato, a *poção* é letal. Após a morte do candidato, seu corpo fica inerte, e sua alma é depositada no filactério (assim, um candidato que não tenha realizado o primeiro passo do ritual simplesmente morre). Sem um corpo físico, a consciência do mago vaga pelos Planos. Depois de uma semana, a mente do necromante volta para seu corpo — mas o tempo já cobrou seu preço. O corpo do mago está seco, enrugado, com olhos vazios e ossos salientes. O mago não respira mais, não tem sangue, e é efetivamente um morto-vivo. Agora é um lich, e tem todo o tempo do mundo.

Em termos de regras, o mago adquire o modelo lich (*Bestiário de Arton*, página 93), com todos os seus poderes, fraquezas e ajuste de nível.

Transmutador

"Nada se cria, nada se perde, tudo se transmuta."

Para o transmutador, nada é imutável. Suas magias afetam o mundo físico, transformando objetos e criaturas. Podem ser mudanças sutis (como conceder mais força e resistência a um aliado), ou radicais (como transformar um inimigo em um objeto ou uma criatura inofensiva). O transmutador é um estudioso da mudança, da transitoriedade. Assim, seu estudo concentra-se na natureza temporária do mundo físico, e ele descarta a pesquisa sobre como protegê-lo e torná-lo mais estável. Transmutadores costumam ser tipos agitados, inquietos, em constante busca por novidades e formas diferentes de fazer as coisas. O tédio é seu maior inimigo. Raramente contentam-se com a forma como as coisas são — de armas a seres vivos, todos podem ser um pouco melhores. Podem seguir qualquer tipo de carreira — empregam-se em exércitos e bandos de aventureiros, usando suas habilidades para o combate; trabalham para nobres, construindo e aprimorando fortalezas e cidades; fazem suas próprias fortunas, encontrando e transmutando metais preciosos; pesquisam sobre a fisiologia dos mortais, melhorando sua saúde e sua vida... Muitas vezes, um mesmo transmutador faz tudo isso ao longo dos anos! É raro que construam lares e tenham relacionamentos duradouros. Na verdade, poucas pessoas conseguem aguentar a eterna sede de mudanças de um transmutador. Este é um dos mais eruditos especialistas, pois sua magia lida com a própria natureza da realidade. Alguns transmutadores já elaboraram teorias radicais sobre pequenas partículas que compõem o universo, e procuram dividi-las em pedaços ainda menores, através de técnicas arcanas avançadas... Outros, ainda mais arrojados, lideram as pesquisas sobre a Tormenta.

Não é surpresa que os ambiciosos e insatisfeitos humanos componham a grande maioria dos transmutadores.

Pré-Requisito: treinado em Ofício (alquimia).

Magias Iniciais de 1º nível: 3 + mod. Int., sendo pelo menos 3 de transmutação e nenhuma de abjuração.

Magias por Nível: 1 de transmutação + 1 de qualquer escola, exceto abjuração.

Escola Proibida: abjuração.

Especial: o transmutador é o único especialista que não pode ter um familiar *ou* um item de poder. Sendo especializado na escola com o maior número de magias, ele abre mão de algumas habilidades. Contudo, um transmutador recebe Poder Mágico como um talento adicional no 1° nível.

Mistérios Arcanos

Um transmutador pode escolher qualquer uma das habilidades a seguir no lugar de um talento concedido pela habilidade de classe mistérios arcanos, desde que cumpra seus pré-requisitos.

Aprimorar a Vida: quando você lança *agilidade do gato*, *astúcia da raposa*, *esplendor da águia*, *força do touro*, *sabedoria da coruja* ou *vigor do urso* (além de suas versões *em massa*) estas magias concedem um bônus de +6 na habilidade em questão (em vez de +4). *Pré-requisito:* 5° nível de transmutador.

Criar Pedra Filosofal: você pode, através de um longo e penoso processo alquímico, criar uma *pedra filosofal* (veja a caixa de texto). Com esta pedra é possível transmutar um tipo de metal em outro — por exemplo, chumbo em ouro. *Pré-requisito:* 10° nível de transmutador.

Fortitude Suprema: uma vez por dia, você pode gastar 1 PM para transformar uma falha em um teste de Fortitude em um sucesso.

Mago Construtor: você adiciona a magia *moldar madeira* à sua lista de magias conhecidas, como uma magia arcana de 2º nível. Além disso, você pode moldar ou criar o quádruplo de matéria-prima com as magias *compor*, *moldar rocha* e *moldar madeira*. *Pré-requisito:* 5° nível de transmutador.

Memória Mutável: uma vez por dia, como uma ação livre, você pode trocar uma magia preparada por outra magia que você conheça do mesmo nível.

Pesquisador da Tormenta: com uma ação padrão e o gasto de 1 PM, você troca um de seus talentos da Tormenta por outro talento da Tormenta qualquer, mesmo que não cumpra seus pré-requisitos. A mudança dura um minuto. *Pré-requisito:* 5° nível de transmutador, um talento da Tormenta qualquer.

Transmutações Duradouras: todas as suas magias de transmutação têm duração dobrada, como se estivessem sob efeito do talento metamágico Magia Estendida.

Transmutações Econômicas: todas as suas magias de transmutação custam 1 PM a menos para serem lançadas (mínimo de 1 PM), como se estivessem sob efeito do talento Dominar Magia.

Transmutações Perniciosas: quando uma criatura é bem-sucedida em um teste de resistência contra uma de suas magias de transmutação, sofre uma quantidade de dano igual ao dobro do nível da magia. *Pré-requisito:* 5° nível de transmutador.

Transmutações Poderosas: as dificuldades de todos os testes de resistência contra suas magias de transmutação aumentam em CD +2, como se elas estivessem sob efeito do talento metamágico Foco em Magia. Este benefício não se acumula com Foco em Magia.

Uno com o Universo: você se une à Criação que gerou-o. Assim, você molda a realidade segundo sua própria vontade. Você fica permanentemente sob efeito da magia *alterar forma*. Este efeito não pode ser dissipado. *Pré-requisito:* 20° nível de transmutador.

A Pedra Filosofal

A *pedra filosofal* é um item mágico poderoso. Pode ter formas variadas, mas em geral é uma pedra de aparência bastante comum, usada como foco para certas magias. Uma *pedra filosofal* permite que um mago lance as magias *transmutar metais* e *transmutar metais maior*.

Para criar uma *pedra filosofal*, um transmutador deve trabalhar todos os dias durante um mês. Ao fim do mês, gasta 1.000 TO (representando os materiais que consumiu no processo) e faz um teste de Ofício (alquimia) contra CD 30. Se for bem-sucedido, gasta 1.000 XP, e agora é proprietário da poderosa *pedra filosofal*. Se for interrompido ou falhar no teste, deve recomeçar do zero.

Uma *pedra filosofal* pode ser vendida, e seu preço de mercado alcança 5.000 TO ou mais. Contudo, alguns reinos proíbem este item, considerando-o uma ferramenta de roubo e falsificação.

Alguns transmutadores afirmam que esta não é a verdadeira *pedra filosofal*, apenas uma imitação simplória. Segundo eles, a verdadeira *pedra* não possibilita transformar metais, mas sim a própria alma dos mortais. Ela concederia sabedoria e iluminação, ou poder mágico ilimitado, ou acesso aos pensamentos dos deuses, e seria o ápice da pesquisa alquímica — a transformação da alma. Se existe alguma verdade nesses boatos, ninguém sabe. Contudo, muitos transmutadores continuam em sua busca pela "verdadeira" *pedra filosofal*...

Linhagens Sobrenaturais

Ao contrário do mago, o feiticeiro não é um estudioso, mas um artista da magia. Seu domínio arcano provém de aptidão natural e poder bruto, sem depender de pesquisa e método científico. Feiticeiros usam a força de sua personalidade para manipular a magia, e todos têm "algo" em seu sangue que possibilita esse controle. Uma descendência mística, uma fonte de poder inata — sua linhagem sobrenatural.

As novas linhagens sobrenaturais apresentadas a seguir podem ser escolhidas por feiticeiros normalmente. Algumas possuem pré-requisitos que devem ser cumpridos antes que o personagem possa adquiri-las. Em todos os outros aspectos, funcionam exatamente como as linhagens sobrenaturais apresentadas em *Tormenta RPG*: fornecem poderes no 1º, 5º, 10º, 15º e 20º níveis. Uma vez que uma linhagem sobrenatural seja escolhida, esta escolha não pode ser mudada.

Aqui, a linhagem caótica. Nas páginas seguintes, as linhagens celestial, diabólica, ofídica e primordial.

Linhagem Caótica

Seus antepassados foram tocados pelo Caos de alguma forma, e isso alterou sua linhagem para sempre. Talvez um deles tenha sido um extraplanar do Reino de Nimb, ou talvez eventos manipulados pelo Deus do Caos tenham maculado o sangue de sua família. De qualquer forma, você possui o poder da sorte e do azar, e acontecimentos bizarros seguem-no aonde quer que vá.

Pré-requisito: tendência Caótica.

1º nível: você adiciona seu modificador de Carisma ao dano de suas magias. Além disso, todas as suas magias recebem o descritor caos. Você não pode lançar magias com o descritor ordem.

5º nível: você pode gastar 2 PM e uma ação de movimento para criar uma aura de distorção e caos ao seu redor. Todos os ataques contra você têm 20% de chance de erro. A aura caótica dura 1 minuto, e você pode usar esta habilidade uma vez por dia.

10º nível: você pode escolher receber um bônus de +3 em qualquer teste ou jogada, ou na CD do teste de resistência contra uma de suas magias. Você pode usar esta habilidade quantas vezes quiser. Contudo, isto cria um "vácuo de sorte" que acaba se voltando contra você. A partir da próxima rodada, o mestre pode impor uma penalidade de –3 em qualquer teste ou jogada que você realize, ou na CD do teste de resistência contra uma de suas magias. Você precisa declarar o uso desta habilidade antes de rolar os dados, mas o mestre pode usá-la depois de fazer a rolagem.

15º nível: todas as suas magias estão imbuídas com o poder do caos. Sempre que um alvo falhar em um teste de resistência contra uma de suas magias, você pode deixá-lo sob efeito da magia *confusão* por 1 rodada. Para fazer isso, você gasta 3 PM por alvo que tenha falhado no teste.

20º nível: você caçoa do destino, pois sua habilidade de moldar as chances é suprema. Você pode escolher receber um bônus de +6 em qualquer teste ou jogada, ou na CD do teste de resistência contra uma de suas magias. Você pode usar esta habilidade quantas vezes quiser. Contudo, isto cria um "vácuo de sorte" que acaba se voltando contra você. A partir da próxima rodada, o mestre pode impor uma penalidade de –6 em qualquer teste ou jogada que você realize, ou na CD do teste de resistência contra uma de suas magias. Você precisa declarar o uso desta habilidade antes de rolar os dados, mas o mestre pode usá-la depois de fazer a rolagem.Você também se torna imune a magias com o descritor ordem.

Linhagem Celestial

Algum de seus antepassados foi um anjo ou outro tipo de celestial, uma poderosa força do bem, provavelmente ligado diretamente a um deus bondoso. Talvez esse celestial seja um de seus pais, e você seja a primeira geração de sua família a nascer em Arton! Ocasionalmente você pode receber conselhos de seu antepassado celestial, mas isto vem sempre carregado de cobranças. Seja como for, seu destino é ser um herói. Você acredita que a magia é uma arma para combater o mal, e cumpre sua parte.

Pré-requisito: tendência Bondosa.

1º nível: suas magias estão destinadas a purificar o mundo. Você pode aumentar a dificuldade do teste de resistência de uma magia em CD +4, somente contra criaturas Malignas. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Sabedoria.

5º nível: você está permanentemente sob efeito da magia *proteção contra o mal.*

10º nível: sua herança divina está vindo à tona, deixando-o mais imponente. Você recebe um bônus de +2 em Carisma.

15º nível: com uma ação de movimento, você pode fazer surgir grandes asas angelicais em suas costas. Com essas asas, você pode voar com deslocamento de 18m.

20º nível: neste nível, chega o momento da verdade. Se você viveu e praticou os ensinamentos das divindades do bem, é levado para o Reino de um deus, onde passa por testes de moral e caráter. Se for aprovado, você é devolvido a Arton com uma fração do poder desse deus. Você recebe um bônus de +2 em Sabedoria e Carisma. Além disso, pode lançar magias divinas como se fossem magias arcanas (usando Carisma como habilidade-chave). Você passa a conhecer um número de magias divinas de cada nível igual ao número de magias arcanas que conhece (efetivamente dobrando a quantidade de magias que você conhece).

Linhagem Demoníaca

Você descende de demônios. Por mais que tente praticar o bem, seu sangue (e o sangue de sua família) está definitivamente maculado com o poder demoníaco, imbuído com a maldade e o caos. Talvez um de seus antepassados tenha feito um pacto com demônios, ou talvez *seja* um demônio. Mais perturbador ainda: talvez tenha havido um pacto que resultou em um bebê demoníaco...

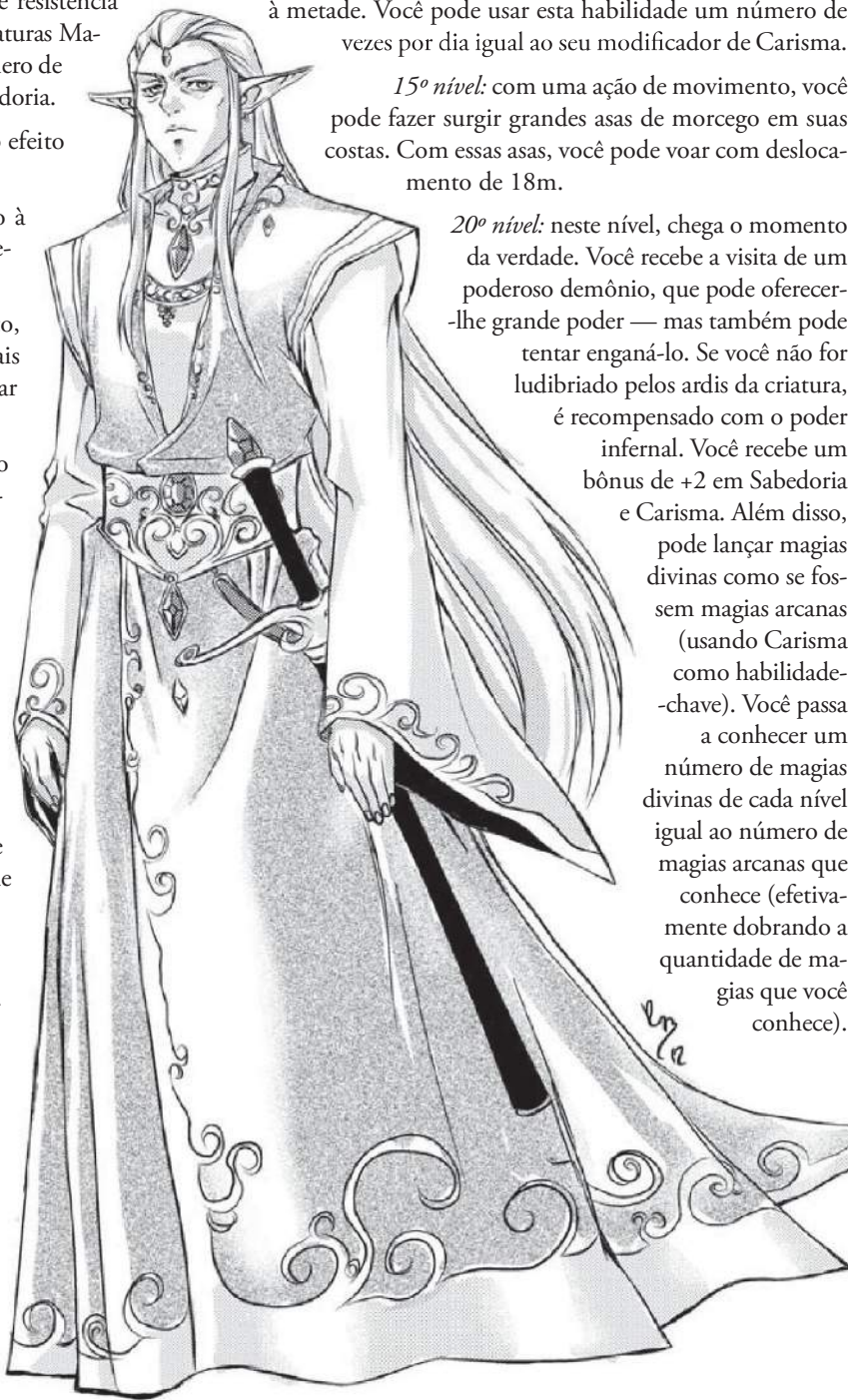
Pré-requisito: tendência não Bondosa e não Leal.

1º nível: como uma ação padrão, você pode amedrontar uma criatura a até 9m com seu olhar. A vítima faz um teste de Vontade (CD 10 + metade de seu nível + seu modificador de Carisma). Se falhar, fica abalada (–2 em jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência) por um minuto.

5º nível: você recebe redução de dano 1 e resistência a fogo 5. Além disso, recebe Treino em Perícia (Enganação). Se já possuir este talento, recebe Foco em Perícia (Enganação).

10º nível: como uma ação padrão, você pode disparar uma rajada de fogo infernal que causa 1d6 pontos de dano por nível contra um alvo a até 18m. Um teste de Reflexos (CD 10 + metade de seu nível + seu modificador de Carisma) reduz o dano à metade. Você pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Carisma.

15º nível: com uma ação de movimento, você pode fazer surgir grandes asas de morcego em suas costas. Com essas asas, você pode voar com deslocamento de 18m.

20º nível: neste nível, chega o momento da verdade. Você recebe a visita de um poderoso demônio, que pode oferecer-lhe grande poder — mas também pode tentar enganá-lo. Se você não for ludibriado pelos ardis da criatura, é recompensado com o poder infernal. Você recebe um bônus de +2 em Sabedoria e Carisma. Além disso, pode lançar magias divinas como se fossem magias arcanas (usando Carisma como habilidade-chave). Você passa a conhecer um número de magias divinas de cada nível igual ao número de magias arcanas que conhece (efetivamente dobrando a quantidade de magias que você conhece).

Linhagem Diabólica

Durante muito tempo, os diabos não tiveram um Reino próprio no multiverso artoniano. Assim, visitaram nosso mundo muitas vezes — quase sempre tendo contato com mortais. Sua linhagem é o produto de um desses contatos, e você é imbuído com a força do mal e da ordem. Em seu sangue há um desejo incontrolável de poder, e você sente-se compelido a galgar posições e tornar-se mais forte a qualquer custo.

Pré-requisito: tendência Maligna e não Caótica.

1° nível: você deseja poder e conhecimento — e está disposto a roubar para obtê-los. Sempre que você matar uma criatura (não apenas derrubá-la, mas realmente matá-la) com ataques físicos ou magias, recupera uma quantidade de PV e PM igual ao nível dela.

5º nível: você pode drenar o poder que existe nos pergaminhos arcanos. Como uma ação completa, faça um teste de Identificar Magia contra CD 10 + o nível da magia contida no pergaminho. Se você for bem-sucedido, recebe 1 PM por nível da magia. Estes PM adicionais podem ultrapassar seu máximo, mas dissipam-se em uma hora. A magia se apaga do pergaminho, como se tivesse sido lançada. Você precisa tocar no pergaminho para usar esta habilidade.

10º nível: quando estiver com menos da metade de seus PM, você pode tentar drenar energia de tudo ao seu redor. Você drena a energia vital de tudo que não tem consciência — as plantas murcham, a água torna-se contaminada, a própria terra torna-se estéril e arenosa. Como uma ação de rodada completa, faça um teste de Identificar Magia contra CD 20. Você recupera 1 PM para cada ponto pelo qual o resultado do seu teste tenha excedido CD 20 (1 PM para um resultado 21, 2 PM para um resultado 22, etc.). Você pode utilizar esta habilidade uma vez por dia, apenas em lugares ainda não drenados por sua sede de poder. Um druida pode desfazer seu estrago com a magia *consagrar*.

15º nível: você estende sua habilidade de drenar poder a itens mágicos. Como uma ação completa, faça um teste de Identificar Magia. A CD é 15 para itens com aura tênue, 25 para itens com aura moderada e 35 para itens com aura poderosa. Você recebe bônus de acordo com a aura dos itens — 5 PM e +1 na CD dos testes de resistência contra suas magias para itens com aura tênue; 10 PM e +2 na CD dos testes de resistência para itens com aura moderada, e 20 PM e +3 na CD dos testes de resistência para itens com aura poderosa. Os itens afetados perdem todos os bônus mágicos por um dia. Os PM extras e o bônus na CD duram por um minuto. Você precisa tocar no item mágico para usar esta habilidade.

20º nível: você pode tentar drenar um artefato. Você deve se concentrar durante um dia inteiro, isolado com o artefato. No fim do dia, faça um teste de Identificar Magia contra CD 45. Em caso de falha, o artefato é destruído e você sofre uma penalidade permanente de –2 em Carisma. Se você for bem-sucedido, recebe um bônus permanente de +2 em Carisma. Além disso, você recebe um poder do artefato, à escolha do mestre. O artefato não é destruído, mas perde o poder que você adquiriu. Um mesmo artefato não pode ser drenado mais de uma vez pelo mesmo feiticeiro.

Linhagem Feérica

Talvez mais do que qualquer feiticeiro, você tem a magia no sangue — descende das fadas, filhas favoritas de Wynna. Para você, o mundo é um lugar mágico, repleto de possibilidades, separado dos reinos maravilhosos por um tênue véu. Você tende a enxergar coisas que não estão lá, ter contato com seres fantásticos e possuir um ar de encantamento ao seu redor. Elfos muitas vezes têm sangue feérico, mas as caprichosas fadas podem ter contato com qualquer raça.

1º nível: como uma ação padrão, você pode tentar enfeitiçar uma criatura a até 9m de distância com seu olhar. A vítima faz um teste de Vontade (CD 10 + metade de seu nível + seu modificador de Carisma). Se falhar, a atitude dela em relação a você se torna prestativa até o dia seguinte. Se for bem-sucedida, torna-se imune a esta habilidade por 24 horas.

5º nível: como uma ação padrão, você pode se tornar invisível, como a magia *invisibilidade aprimorada*, durante 1 minuto. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia.

10º nível: suas feições se tornam mais delicadas. Você recebe um bônus de +2 em Carisma.

15º nível: com uma ação de movimento, você pode fazer surgir grandes asas de borboleta em suas costas. Com essas asas, você pode voar com deslocamento de 18m.

20º nível: você se torna imortal. Não sofre mais penalidades por envelhecimento e não pode morrer por velhice. No entanto, ainda pode morrer por causas violentas. Além disso, você pode usar o poder ilusório das fadas, capaz de enganar os mortais. Sempre que lançar uma magia, faça um teste de Enganação oposto pelo teste de Intuição do oponente *ou* aliado com maior modificador que esteja vendo-o. Se você for bem-sucedido, lança a magia normalmente, mas gasta apenas metade dos PM. Você não pode usar esta habilidade se não estiver sendo observado por ninguém (pois é incapaz de enganar a si mesmo!).

Linhagem Ofídica

De alguma forma, você descende do deus Sszzaas. O Deus da Traição manteve-se muito tempo oculto, considerado morto — provavelmente sua família fazia parte de um de seus infinitos planos de contingência. Talvez tenha havido um pacto há muito tempo, talvez o poder da divindade tenha corrompido um de seus antepassados, ou talvez um avatar de Sszzaas tenha realmente tido um filho com um de seus ancestrais! A traição e a mentira estão em seu sangue, e você sente grande afinidade com serpentes.

Pré-requisito: tendência não Bondosa.

1º nível: como uma ação de movimento, você pode fechar os olhos e gastar 1 PM para revelar seu verdadeiro poder. Quando seus olhos se abrem, revelam uma coloração dourada, com íris de serpente. Esta "forma de serpente" dura 10 minutos. Enquanto estiver ativa, você recebe um bônus de +2 em Destreza. Contudo, você sofre 2 pontos de dano adicionais por frio mágico ou mundano.

5º nível: você recebe um bônus de +3 em testes de Diplomacia, Enganação e Intimidação. Além disso, quando você assume sua forma de serpente, recebe +2 em CA e Destreza.

10º nível: quando você assume sua forma de serpente, recebe +3 em CA e Destreza. Além disso, enquanto estiver em sua forma de serpente, você fica sob efeito da magia *liberdade de movimento*.

15º nível: você recebe um bônus de +6 em testes de Diplomacia, Enganação e Intimidação. Além disso, quando você assume sua forma de serpente, recebe +4 em CA e Destreza.

20º nível: você torna-se imune a todos os tipos de venenos. Além disso, quando você assume sua forma de serpente, recebe +5 em CA e Destreza.

Linhagem Ordeira

Você é uma criatura da ordem. Talvez deuses Leais como Khalmyr ou Tauron tenham tocado sua linhagem de alguma forma, recompensando sua família por grande devoção. Ou talvez um de seus antepassados seja uma criatura extraplanar Leal, que concedeu a força da ordem a todos os seus descendentes. De qualquer forma, você é um farol de estabilidade e constância em um mundo selvagem. Demonstra calma e sabedoria além de sua idade e experiência, e em muitos lugares pode ser considerado um "iluminado".

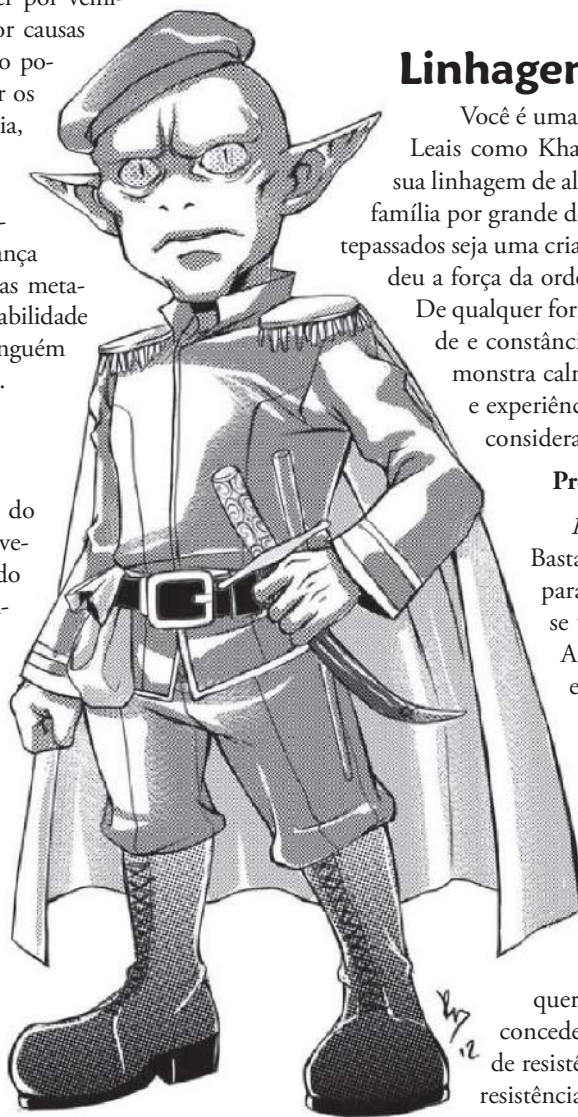
Pré-requisito: tendência Leal.

1º nível: você não precisa dormir. Bastam quatro horas de meditação para recuperar seus PV e PM, como se você tivesse dormido oito horas. Além disso, você só precisa comer e beber a metade do normal.

5° nível: sua meditação começa a surtir efeito, e você passa a compreender melhor as forças arcanas. Você aprende uma magia adicional de 1°, 2° e 3° níveis.

10º nível: você consegue manter a calma frente a qualquer situação. Essa paz interior lhe concede um bônus de +2 em CA e testes de resistência, e +8 adicional em testes de resistência contra efeitos de medo.

15° nível: sua meditação revela ainda mais segredos da magia. Você aprende uma magia adicional de 4°, 5°, 6° e 7° níveis.

20º nível: através de uma vida de meditação, você se eleva a um estado superior. Você se torna imune a atordoamento, doenças, paralisia, sono e veneno, e não precisa mais comer ou dormir. Você recupera 1 PM por minuto, desde que não esteja em combate.

Linhagem Primordial

Sua ligação com a magia não é apenas forte — é fisiológica. Você é uma criatura da magia, e só se sente bem quando está praticando sua arte ou cercado de pessoas que a respeitam. Talvez você descenda de um ser artificial, criado através de magia arcana. Ou talvez sua família tenha vivido durante muitos anos em um local tocado pela magia selvagem. Talvez você seja o resultado de experimentos, uma criatura de pura magia, diferente de todos os seres artonianos. De qualquer forma, seu próprio organismo é mágico, e para você a magia é quase uma função involuntária.

1º nível: sempre que você lançar uma magia, recupera uma quantidade de PV igual ao custo da magia em PM (se você não está ferido, esta habilidade não tem efeito).

5º nível: se você for bem-sucedido em um teste de resistência contra uma magia, não sofre nenhum efeito parcial.

10º nível: sempre que você lançar uma magia, recupera uma quantidade de PV igual ao dobro do custo da magia em PM (se você não está ferido, esta habilidade não tem efeito). Esta habilidade sobrepõe a habilidade do 1º nível.

15º nível: você recebe um bônus de +2 em todos os testes de resistência contra magias. Além disso, se você for bem-sucedido em um teste de resistência contra uma magia, recebe um efeito benéfico contrário ao efeito normal da magia. Por exemplo, recupera PV com uma magia que causaria dano, recebe *velocidade* em vez de *lentidão*, etc. Se houver dúvida sobre o que seria o "efeito contrário" de uma magia, você recebe uma quantidade de PV igual ao custo da magia em PM.

20º nível: você transcende sua forma física, tornando-se um ser de pura energia mágica. Você se torna imune a atordoamento, doença, paralisia, sono, veneno e ao descritor essência. Além disso, todas as criaturas mágicas reconhecem-no como parte da energia arcana em Arton. A atitude de todas as criaturas com habilidades mágicas raciais (como qareen ou sprites) é uma categoria melhor em relação a você (por exemplo, uma criatura normalmente amistosa torna-se prestativa).

Até mesmo os lefou podem ser ligados à magia primordial de Arton

A magia é uma disciplina variada. Mesmo dentro da mesma escola ou guilda, não há dois conjuradores iguais. À medida que avançam em sua pesquisa e compreensão das artes arcanas, os estudiosos fazem descobertas inesperadas, embrenham-se por caminhos exóticos e aprendem técnicas únicas. Além disso, a magia permeia todo o mundo — há muitos heróis de outras classes que usam-na ou interagem com ela. As opções são infinitas.

A seguir estão talentos, classes de prestígio, equipamento e itens mágicos para todos os usuários de magia, seus aliados... E para quem deseja se prevenir contra eles!

Novos Talentos

Os talentos a seguir destinam-se principalmente a usuários de magia. Alguns, contudo, também são úteis para outras classes. Certos talentos oferecem mais benefícios para pesquisadores e outros tipos de estudiosos, sem muitas vantagens em combate. Embora normalmente estejam abertos para personagens jogadores, esses talentos podem tornar-se específicos para coadjuvantes, segundo a decisão do mestre.

Adaptabilidade (Magia)

Na hora de maior necessidade, você lembra como lançar *aquela* magia que não tinha preparado.

Pré-requisito: classe mago.

Benefício: você pode lançar uma magia que não preparou. Você deve perder magias preparadas cujo custo some pelo menos o dobro do custo da magia que quer lançar. Por exemplo, para lançar uma magia de 3 PM, você deve perder magias preparadas que somem pelo menos 6 PM.

Alquimista Avarento (Perícia)

Você pode criar itens alquímicos com menos materiais (ou materiais mais baratos).

Pré-requisito: treinado em Ofício (alquimia).

Benefício: você pode criar itens alquímicos por um sexto do preço de mercado. Por exemplo, um frasco de ácido custa 10 TO. O custo para criar este mesmo ácido seria 3,3 TO. Contudo, um alquimista avarento pode criá-lo por 1,6 TO.

Normal: o custo de criação de um item é um terço de seu preço de mercado.

Alquimista Prodígio (Perícia)

Você se destaca no ofício da alquimia.

Pré-requisito: Foco em Perícia (Ofício [alquimia]).

Benefício: você pode criar versões obra-prima de itens alquímicos. Se o item tiver um efeito medido em dados, você pode adicionar um dado do mesmo tipo ao efeito. Por exemplo, ácido causa 2d4 pontos de dano. Ácido obra-prima causa 3d4 pontos de dano. Se o item não tiver um efeito medido em

dados, adicione +2 à CD para resistir a ele ou dobre a duração de seus efeitos (você escolhe). Todas as outras características do item permanecem inalteradas. Criar um item alquímico obra--prima aumenta a CD do teste de Ofício em +5, e o custo de criação em +100 TO.

Ameaça Concreta (Combate)

Você não ameaça — você conjura.

Pré-requisito: Car 13.

Benefício: sempre que você reduzir os PV de um inimigo para 0 ou menos usando uma magia, seus oponentes hesitam. Todos os inimigos que tiverem nível igual ou menor ao oponente que você derrubou sofrem uma penalidade de –1 em jogadas de ataque e testes de resistência até o final do encontro. Apenas criaturas inteligentes (Int 3 ou maior) são afetadas.

Amigo Imaginário (Destino)

Ninguém mais vê seu familiar... Mas você jura que ele está ao seu lado!

Pré-requisito: habilidade de classe familiar.

Benefício: você possui um familiar... Mas apenas em sua imaginação. Ninguém pode ver ou ouvir seu familiar, nem capturá-lo, atacá-lo, etc. Contudo, você ainda recebe todos os benefícios mecânicos que ele lhe concederia. Seu familiar continua podendo ver, ouvir e interagir com o mundo normalmente, apenas não sofre efeitos negativos e não é notado.

Conjurador Sortudo (Destino)

Wynna parece favorecer suas magias.

Pré-requisitos: dois talentos metamágicos quaisquer.

Benefício: quando você lança uma magia com efeitos medidos em dados, pode rolar novamente todos os resultados "1". Você deve aceitar o novo resultado, seja ele qual for. Por exemplo, um feiticeiro lança *mísseis mágicos*, causando 2d4+2 pontos de dano. Ele rola 1 e 3 nos dados. Graças a este talento, rola novamente o resultado 1, obtendo um 3. O total final é de 8 pontos de dano.

Duelista Arcano (Combate)

Você é hábil em prever as manobras de outros conjuradores e contra-atacá-las.

Pré-requisitos: treinado em Percepção e Identificar Magia.

Benefício: você pode gastar uma ação de movimento para fazer um teste de Identificar Magia oposto pelo teste de Enganação de qualquer conjurador que esteja vendo. Se você for bem-sucedido, descobre se aquele conjurador vai lançar uma magia em seu próximo turno, e qual magia será lançada.

Esculpir Magia (Metamágico)

Você pode lançar *bolas de fogo* quadradas e *cones glaciais* em linha!

Custo: +1 PM.

Benefício: este talento só pode ser aplicado em magias que tenham como área cilindro, cone, esfera, linha, explosão ou quadrado. Você pode trocar a área da magia para um cilindro com 3m de raio, um cone com 9m de comprimento, uma esfera com 6m de raio, uma linha com 30m comprimento ou um quadrado com 9m de lado.

Especialização em Raio (Combate)

Seus raios são mais poderosos.

Pré-requisito: Foco em Raio.

Benefício: você recebe um bônus de +3 em jogadas de dano com magias que exigem ataques de toque à distância.

Especialização em Toque (Combate)

Seus ataques de toque são mais poderosos.

Pré-requisito: Foco em Toque.

Benefício: você recebe um bônus de +3 em jogadas de dano com magias que exigem ataques de toque.

Estudos Diletantes (Destino)

Você é ótimo em pesquisar magias... Mas nem tanto em usá-las.

Pré-requisito: mago generalista.

Benefício: você aprende três magias (em vez de duas) ao subir de nível. Contudo, você recebe apenas 2 PM por nível.

Expert em Cajado (Magia)

Você pode canalizar energia mágica através de seu cajado com grande habilidade.

Benefício: enquanto você estiver usando um cajado (mágico ou comum), suas magias com área de cone têm alcance dobrado. Além disso, você recebe um bônus de +2 em ataques de toque associados a magias.

Expert em Cetro (Magia)

Com um cetro em mãos, você se torna mais majestoso.

Benefício: enquanto você estiver usando um cetro, (mágico ou comum), suas magias de alcance pessoal têm duração dobrada. Além disso, seu nível de personagem conta como dois níveis acima para a quantidade de mortos-vivos que você pode ter sob seu comando pelas magias de *criar mortos-vivos*. Se você possuir o talento Liderança, seu nível de personagem também conta como dois níveis acima para calcular seu número de seguidores.

Expert em Orbe (Magia)

Você usa uma esfera para amplificar suas magias.

Benefício: enquanto você estiver usando um orbe ou bola de cristal (mágicos ou comuns), suas magias com área de esfera ou explosão têm alcance dobrado e causam +1 ponto de dano.

Expert em Varinha (Magia)

Você maneja sua varinha como um maestro rege uma orquestra.

Benefício: enquanto você estiver usando uma varinha (mágica ou comum), suas magias com área de linha têm seu alcance dobrado. Além disso, você recebe um bônus de +2 em ataques de toque à distância associados a magias.

Especial: o aumento no alcance não se acumula com aumento de alcance por outros talentos.

Foco em Toque (Combate)

Seus ataques de toque são mais precisos.

Pré-requisito: bônus base de ataque +1.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em jogadas de ataque com magias que exigem ataques de toque.

Foco em Raio (Combate)

Seus raios são mais precisos.

Pré-requisito: bônus base de ataque +1.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em jogadas de ataque com magias que exigem ataques de toque à distância.

Item de Poder Aprimorado (Destino)

Seu item de poder é imbuído com sua magia.

Pré-requisito: item de poder.

Benefício: no início de cada dia, você pode gastar 1 PM para energizar seu item de poder. Um item de poder energizado lhe concede um benefício por 24 horas. Este benefício depende do tipo de item de poder. Uma arma fica sob efeito da magia a*rma mágica maior*. Uma vestimenta (chapéu, capa, robes...) concede +2 em CA. Qualquer outro acessório concede +2 em testes de resistência. Todas as outras características de seu item de poder permanecem inalteradas.

Magia Congelante (Metamágico)

Em suas mãos, o frio congela e prende seus inimigos.

Custo: +1 PM.

Pré-requisito: Substituição Elemental (frio).

Benefício: você só pode aplicar este talento em magias com o descritor "frio". Uma magia congelante enreda por uma rodada os alvos que falhem no teste de resistência (um alvo enredado tem –2 nas jogadas de ataque, –4 em Destreza, metade do deslocamento e é incapaz de correr ou fazer investidas). Magias sem teste de resistência permitem um teste de Fortitude contra o efeito de enredar.

Magia Corrosiva (Metamágico)

Em suas mãos, o ácido é mais poderoso.

Custo: +1 PM.

Pré-requisito: Substituição Elemental (ácido).

Benefício: você só pode aplicar este talento em magias com o descritor "ácido". Uma magia corrosiva causa dano adicional igual à metade do dano causado, na rodada seguinte à rodada em que foi lançada. Por exemplo, *névoa ácida* corrosiva causa 2d6 pontos de dano no início de cada turno, mais 1d6 pontos de dano na rodada seguinte. Testes de resistência não se aplicam a este dano secundário.

Magia Duradoura (Metamágico)

Suas magias podem durar o dia inteiro.

Custo: +6 PM.

Pré-requisito: Estender Magia.

Benefício: uma magia duradoura tem duração de um dia.

Especial: magias com duração instantânea, permanente ou concentração não podem ser afetadas por este talento.

Magia Eletrizante (Metamágico)

Suas magias elétricas são capazes de atordoar seus alvos.

Custo: +1 PM.

Pré-requisito: Substituição Elemental (eletricidade).

Benefício: você só pode aplicar este talento em magias com o descritor "eletricidade". Uma magia eletrizante atordoa por uma rodada os alvos que falhem no teste de resistência. Magias sem teste de resistência permitem um teste de Fortitude contra o efeito de atordoamento.

Magia corrosiva

Magia Explosiva (Metamágico)

Em suas mãos, o fogo pode gerar explosões poderosas.

Custo: +1 PM.

Pré-requisito: Substituição Elemental (fogo).

Benefício: você só pode aplicar este talento em magias com o descritor "fogo". Uma magia explosiva arremessa alvos que falhem no teste de resistência 3m para trás, deixando-os derrubados. Magias sem teste de resistência permitem um teste de Reflexos contra o efeito de arremesso.

Magia Piedosa (Metamágico)

Suas magias podem subjugar seus oponentes sem destruí-los.

Custo: +0 PM.

Benefício: uma magia aprimorada com este talento causa dano não-letal em vez de dano normal. O descritor da magia permanece inalterado.

Mágico de Palco (Magia)

Você usa sua magia para divertir e impressionar.

Pré-requisito: capacidade de lançar magias arcanas.

Benefício: sempre que lançar uma magia arcana, você pode escolher diminuir seu dano, alcance ou duração em um ou mais passos. No caso de dano, cada "passo" equivale a um dado. No caso de alcance, cada passo diminui o alcance pela metade, até o mínimo de 1,5m. No caso de duração, cada passo diminui a duração de 1 dia ou mais para 1 hora, então para 1 minuto, então para 1 rodada (mínimo). Sacrificando esses parâmetros, você cria efeitos mais vistosos e espetaculares.

Cada passo diminuído desta forma concede um bônus de +1 em seu próximo teste de perícia baseada em Carisma com qualquer um que tenha visto você lançar a magia. Por exemplo, você lança *bola de fogo* com dano de 2d6 (–4d6) e alcance de 15m (metade do normal). Na rodada seguinte, faz um teste de Intimidação contra aqueles que viram sua *bola de fogo* modificada, e recebe um bônus de +5 (+4 pelo dano diminuído, +1 pelo alcance diminuído). Obviamente, parâmetros que já estejam no limite mínimo ou que não se apliquem (no caso de magias que não causam dano, têm alcance pessoal ou duração de 1 rodada ou menos) não podem ser diminuídos ainda mais.

Mago Pobretão (Destino)

Você teve uma infância com poucos recursos, e seus estudos foram penosos.

Pré-requisito: mago de 1º nível.

Benefício: você começa o jogo apenas com suas roupas, seu livro de magias, um cajado e 1 TO. Contudo, você se esforçou muito para compensar a falta de dinheiro. Você recebe 2 PV adicionais e treinamento em uma perícia de Ofício (carpinteiro, fazendeiro, pastor, pedreiro ou pescador). Além disso, aprende uma magia extra no 1° nível.

Mente sobre o Corpo (Destino)

Sua constituição física está ligada a seu poder mágico.

Pré-requisito: classe feiticeiro.

Benefício: você recebe uma quantidade de PV igual ao seu valor de Carisma. Para cada talento metamágico que possuir, recebe mais 1 PV.

Mente Yudeniana (Destino)

Dizem que os yudenianos têm mente inflexível e determinação férrea. Seja ou não natural do reino, você compartilha dessa mentalidade.

Pré-requisito: Vontade de Ferro.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em Vontade. Além disso, uma vez por dia, quando você for bem-sucedido em um teste de Vontade exigido por uma ameaça externa, recupera uma quantidade de PV igual à CD do teste.

Mestre Elemental (Metamágico)

Você é capaz de manipular os elementos facilmente.

Custo: +0 PM.

Pré-requisitos: Substituição Elemental (ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico).

Benefício: você pode trocar qualquer descritor elemental por qualquer outro descritor elemental em suas magias. Magos não precisam preparar este talento.

Personalizar Magia (Magia)

Suas magias têm um toque pessoal.

Pré-requisito: capacidade de lançar magias arcanas.

Benefício: escolha um tema para sua magia, como brilhos rosados, caveiras com chifres ou um padrão em espiral. Todas as suas magias passam a lembrar esse tema em sua aparência, dificultando sua identificação por seus oponentes. A CD para identificar suas magias passa a ser (20 + nível da magia) para magias sendo lançadas, e (25 + nível da magia) para magias já lançadas.

Poder Embutido (Destino)

Através de uma complexa cirurgia arcana, você implantou seu item de poder em seu próprio corpo! Você é meio mortal, meio golem... E mago por inteiro.

Pré-requisitos: habilidade de classe item de poder, Carisma 10 ou menor.

Benefício: seu item de poder é implantado em seu corpo. Assim, não pode ser roubado, desarmado ou mesmo destruído com ataques. Seu item ainda é bastante visível e óbvio (uma varinha brotando de seu pulso, um cristal no lugar de um olho, etc.). Note que, se você for capturado, vilões cruéis podem decidir que, já que não é possível tirar seu item, é melhor cortar sua garganta...

Recursos Recicláveis (Magia)

Devido à sua criação pobre, você aprendeu a administrar seus recursos habilmente.

Pré-requisito: Mago Pobretão.

Benefício: você diminui para um décimo o custo de todos os componentes materiais de suas magias. Por exemplo, a magia *pele rochosa* exige pó de diamante no valor de 250 TO. Você pode lançar *pele rochosa* por apenas 25 TO.

Substituição Elemental (Metamágico)

Você é capaz de manipular as energias elementais de formas específicas.

Custo: +0 PM.

Benefício: escolha um descritor elemental, entre ácido, eletricidade, fogo, frio ou sônico. Se você for um feiticeiro, pode trocar o descritor de uma magia que cause dano para o descritor escolhido a qualquer momento. Se for um mago, pode preparar uma magia que cause dano e trocar o seu descritor para o descritor escolhido. Por exemplo, uma *bola de fogo* causa 6d6 pontos de dano de fogo. Com Substituição Elemental (ácido), pode tornar-se uma *bola de ácido*, causando 6d6 pontos de dano de ácido.

Especial: você pode escolher este talento várias vezes. A cada vez, ele se aplica a um descritor elemental diferente. Assim, você pode ter Substituição Elemental (ácido), Substituição Elemental (eletricidade), Substituição Elemental (fogo) e assim por diante.

Tese Arcana de Graduação (Magia)

Você se formou em uma escola de magia e desenvolveu uma pesquisa arcana, criando suas próprias teorias. De acordo com sua tese, você pode alterar algumas características de magias.

Pré-requisitos: mago de 4º nível, estar matriculado em uma guilda ou academia de magia, passar no exame da banca (veja a caixa de texto).

Benefício: uma vez por dia, você pode usar um talento metamágico que você possua com custo de até +2 PM sem pagar o custo adicional e sem precisar prepará-lo.

Tese Arcana de Mestre (Magia)

Você é um estudioso da magia, reconhecido por outros pesquisadores. É capaz de alterar profundamente suas magias.

Pré-requisitos: mago de 8º nível, estar matriculado em uma guilda ou academia de magia, Tese Arcana de Graduação, passar no exame da banca (veja a caixa de texto).

Benefício: uma vez por dia, você pode usar um talento metamágico que você possua sem pagar o custo adicional e sem precisar prepará-lo. Além disso, o prestígio que você adquiriu na comunidade arcana lhe concede um bônus de +2 em testes de Diplomacia com outros magos.

O Exame da Banca

Para magos acadêmicos, não basta explorar masmorras ou derrotar monstros — é preciso apresentar uma pesquisa frente a uma banca examinadora de acadêmicos mais experientes. Passando no exame da banca, o mago avança mais um passo em sua carreira de estudioso e pode adquirir os talentos de Tese Arcana.

Para passar no exame da banca, você deve defender sua tese frente a uma banca de ilustres magos convidados. Faça um teste estendido de Conhecimento (arcano), com seis sucessos exigidos e CD variável: 20 para Tese Arcana de Graduação, 30 para Tese Arcana de Mestre e 40 para Tese Arcana de Grão-Mestre. Se você for bem-sucedido, defendeu sua tese corretamente e pode escolher o talento. Caso seja reprovado, você pode tentar de novo na próxima vez em que receber um talento.

O mestre pode variar a CD do teste e as circunstâncias do exame para se adequar à campanha. A importância da guilda ou academia de magia e dos próprios exames na campanha depende da preferência do mestre e do interesse do jogador. Contudo, a carreira acadêmica sempre deve ser exigente, e as provas devem ser uma preocupação constante para os magos nessas instituições.

Embora a Grande Academia Arcana seja a escola de magia mais famosa em Arton, existem muitas outras. Veja o Capítulo 4 para uma descrição da Academia Arcana e maneiras de incluir o estudo mágico em sua campanha.

Tese Arcana de Grão-Mestre (Magia)

Você é um dos maiores especialistas do mundo na sua área de pesquisa arcana. Conta com o respeito e admiração de outros magos, e pode manipular livremente suas magias.

Pré-requisitos: mago de 12º nível, estar matriculado em uma guilda ou academia de magia, Tese Arcana de Mestre, passar no exame da banca (veja a caixa de texto).

Benefício: uma vez por dia, você pode usar um talento metamágico qualquer (mesmo um que você *não* possua) sem pagar o custo adicional e sem precisar prepará-lo. Além disso, o prestígio que você adquiriu na comunidade arcana lhe concede um bônus de +4 em testes de Diplomacia com outros magos. Você tem grandes chances de ser convidado para se tornar um professor ou pesquisador arcano financiado por algum reino abastado.

Toque Longínquo (Metamágico)

Suas magias de toque vão além do alcance de seus braços.

Custo: +1 PM.

Benefício: este talento só pode ser aplicado em magias de toque. Uma magia de toque longínquo passa a ter alcance de 12m. Você ainda deve fazer um ataque de toque à distância para acertar o alvo.

Classes de Prestígio

Classes de prestígio são classes especializadas, que oferecem mais poder em troca de menos versatilidade.

Um personagem pode adquirir níveis em uma classe de prestígio utilizando as regras de multiclasse descritas na página 45 de *Tormenta RPG*. Entretanto, há duas diferenças entre adquirir um nível em uma classe básica e em uma classe de prestígio. Primeiro, para adquirir um nível em uma classe de prestígio, o personagem deve cumprir certos pré-requisitos, como um bônus base de ataque mínimo ou uma tendência específica. Note que o personagem já deve ter os pré-requisitos *antes* de avançar de nível. Por exemplo, para escolher uma classe de prestígio com pré-requisito de bônus base de ataque +5, o personagem já deve possuir bônus base de ataque +5. Ele não pode usar o primeiro nível da classe de prestígio para completar os pré-requisitos.

A segunda diferença é que classes de prestígio não possuem listas de perícias e talentos iniciais. Assim, quando você adquire o primeiro nível em uma classe de prestígio, *não* recebe uma perícia ou talento. Este é um dos preços a se pagar pelas habilidades mais poderosas de uma dessas classes.

Amador Farsante

Magos estudam durante todas as suas vidas para dominar as artes arcanas. Feiticeiros têm magia em suas veias, e seus próprios corpos se distorcem ante o poder mágico. Até mesmo os bardos praticam e dedicam-se para obter suas capacidades.

Mas algumas pessoas querem todos os benefícios da magia, sem esforço algum.

O amador farsante começou seu estudo de magia, mas não teve paciência, força de vontade ou tempo para levá-lo adiante. Ou talvez tenha decidido que todo esse suor é inútil, quando o mais importante é fazer as outras pessoas *acreditarem* que você tem grandes poderes. Para o amador farsante, a pose e a fama vêm antes do conhecimento e da compreensão. Ele sabe falar palavras complicadas, enrolar os leigos com jargão mágico inventado e até mesmo fazer truques impressionantes. Só não quer mofar numa biblioteca para conseguir tudo isso.

Embora a maioria dos amadores farsantes seja composta de canalhas aproveitadores, nem todos são assim. Alguns até tentam usar sua lábia para o bem. Contudo, raros são aqueles que, quando descobertos, não são perseguidos sem dó pelos arcanos de verdade.

Mas isso só se forem descobertos. Afinal, você não duvidaria de um arquimago, certo?

Pré-Requisitos

Para se tornar um amador farsante, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

• **Habilidades:** Carisma 13.

• **Perícias:** treinado em Enganação.

• **Talentos:** Impostor.

• **Magias:** capacidade de lançar magias arcanas de 1° nível.

• **Tendência:** qualquer Caótica.

• **Especial:** não pode ser capaz de lançar magias arcanas de 2° nível ou superior.

Características de Classe

Pontos de Vida: um amador farsante recebe 3 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Baboseira Arcana: não é preciso ter conhecimento, basta parecer sabido. O amador farsante pode usar Enganação para fazer testes de Conhecimento (arcano).

Maldição dos Tolos: os leigos acreditam que magos e feiticeiros andam por toda parte amaldiçoando pessoas e transformando-as em sapos. O amador farsante usa essa ignorância a seu favor, para "amaldiçoar" seus inimigos com palavras sem significado e gestos inventados na hora. O amador faz um teste de Enganação oposto pelo teste de Vontade da vítima. Caso seja bem-sucedido, ele causa –1 de penalidade em uma habilidade básica da vítima por 24 horas. Esta penalidade aumenta para –2 no 3º nível, –3 no 5º nível, –4 no 7º nível e –5 no 9º nível. Usar esta habilidade é uma ação padrão, e ela pode ser usada um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Carisma.

Ataque Furtivo: quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância a até 9m), o amador causa +1d6 pontos de dano. Este dano aumenta em +1d6 a cada dois níveis. Se o amador farsante já possuir esta habilidade por outra classe, o dano adicional se acumula.

A partir do 4° nível, o amador farsante pode usar ataque furtivo com suas magias que causam dano, a até 9m, desde que os alvos estejam desprevenidos ou flanqueados.

Magia Fajuta: ao alcançar o 3° nível nesta classe de prestígio, o amador farsante adquire a verdadeira maestria da mentira. Ele faz truques de prestidigitação, mas seus alvos sentem os efeitos reais de magias! O amador pode fazer um teste de Enganação oposto pelo teste de Vontade do alvo com o maior modificador. Caso seja bem-sucedido, pode lançar uma magia arcana qualquer, com nível máximo igual à metade da diferença entre os dois testes. Por exemplo, o amador testa Enganação e obtém um resultado 20. Seu oponente rola um 14 em seu teste de Vontade. O amador pode lançar qualquer magia arcana de até 3° nível sobre o alvo. O próprio amador não pode ser alvo da magia (ele conhece seus próprios truques...), e um aliado não pode falhar voluntariamente em seu teste de Vontade. O amador pode usar esta habilidade quantas vezes quiser. Contudo, uma vez que falhe em um teste de Enganação, não pode usá-la de novo até que durma por 8 horas. A habilidade-chave para estas magias é Carisma.

A partir do 6° nível, o amador farsante pode aplicar um talento metamágico à sua escolha às magias que lança desta forma, desde que o nível da magia + o custo adicional do talento não excedam a metade da diferença entre os testes. Por exemplo, uma diferença de 12 pontos entre o teste de Enganação e o teste de Vontade permite que o amador lance uma magia de 2° nível com um talento metamágico com custo de +4 PM.

Amador Farsante

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Baboseira arcana, maldição dos tolos (–1)
2º	+1	Ataque furtivo +1d6
3º	+2	Magia fajuta (lançar magias), maldição dos tolos (–2)
4º	+3	Ataque furtivo +2d6
5º	+3	Maldição dos tolos (–3), reputação
6º	+4	Ataque furtivo +3d6, magia fajuta (talentos metamágicos)
7º	+5	Maldição dos tolos (–4), nunca se meta com um mago
8º	+6	Ataque furtivo +4d6, magia retroativa
9º	+6	Magia fajuta (duas magias), maldição dos tolos (–5)
10º	+7	Ataque furtivo +5d6, item oportuno

Ao atingir o 9° nível, o amador pode fazer seus alvos acreditarem em quase qualquer coisa. Ele pode lançar duas magias ao mesmo tempo, desde que seus níveis combinados não excedam a metade da diferença entre os testes. Por exemplo, uma diferença de 20 pontos entre o teste de Enganação e o teste de Vontade permite que o amador lance duas magias de 5° nível.

Usar esta habilidade é uma ação padrão (mesmo para magias com tempo de execução diferente). Os alvos têm direito a testes de resistência contra essas magias, como normal.

Conjuradores arcanos têm direito a dois testes contra cada teste de Enganação do amador: um teste de Vontade e outro de Identificar Magia. Eis por que os amadores preferem lidar com ignorantes...

Reputação: o amador farsante não é nada sem sua aura de assombro e poder. No 5º nível, ele recebe o talento Torcida.

Nunca se Meta com um Mago: o amador farsante usa seus "poderes" para intimidar e assustar os ingênuos. No 6º nível, ele recebe o talento Mágico de Palco. Caso use o talento para testes de Intimidação, todos os bônus são dobrados.

Magia Retroativa: um belo truque é fingir que "tudo já estava planejado" e que fenômenos aleatórios foram resultado de poderosas magias. Uma vez por dia, o amador pode afirmar que um evento qualquer (um sucesso ou falha em uma jogada ou teste, um fenômeno climático, o surgimento de uma pessoa...) foi causado por ele próprio. Pelas próximas 24 horas, o amador pode reproduzir o mesmo evento uma vez, no momento em que quiser. Assim, pode ter automaticamente um resultado 20 em um teste da mesma perícia, ou pode fazer com que um relâmpago surja no céu de modo imprevisível, ou que uma pessoa apareça, etc. Esta habilidade não pode reproduzir magias ou habilidades de classe, nem causar dano diretamente (mas pode garantir que uma rolagem de dano seja igual à que foi vista anteriormente, desde que a fonte seja a mesma). Usos desta habilidade que não sejam repetição de testes devem ser aprovados pelo mestre.

Item Oportuno: a sorte é grande aliada do amador farsante. A partir do 10° nível, ele conta com o amor de Nimb, ou então uma aptidão impressionante para ter o equipamento certo na hora certa. Uma vez por semana, o amador pode fazer um teste de seu nível de personagem contra CD 20. Caso seja bem-sucedido, felizmente possuía o item mágico necessário para o momento. O bônus mágico total do item não pode exceder a margem pela qual o teste foi bem-sucedido. O item mágico dura 24 horas, quando então é perdido — provavelmente seu dono de direito recupera-o, ou o amador não consegue mais manter a farsa de sua "poderosa magia".

Arcano da Torre

Quando o poder de um usuário de magia é grande e sua compreensão das artes arcanas é profunda, o mundo ao seu redor pode parecer enfadonho. As outras pessoas são pequenas e tediosas, envolvidas em problemas medíocres. Ou então sempre querem ajuda com algo, quando o arcano só deseja a paz. Por isso, alguns magos e feiticeiros erguem para si grandes domínios, onde isolam-se para aperfeiçoar sua magia e proteger-se de seus inimigos. Este é o arcano da torre.

O arcano da torre vive cercado por paredes ou até mesmo terreno inóspito. Seu domínio pode ser realmente uma torre, ou então uma mansão, masmorra, castelo ou até caverna. Contudo, sempre será uma construção que proporciona privacidade e segurança.

Embora normalmente seja um solitário excêntrico e desconfiado, às vezes o arcano da torre pode ter um pequeno círculo de companheiros, que tolera em seus domínios e em quem confia. Em casos ainda mais raros, ele pode ser persuadido a sair em aventuras com seus companheiros — talvez em busca de mais poder, ou então para defender seu modo de vida. Alguns arcanos da torre reclamam e resmungam o tempo todo ao serem "obrigados" a se aventurar, mas no fundo não resistem à chance de fazer o bem.

Apenas não abuse da boa vontade e hospitalidade de um arcano da torre... Ou você será jogado aos calabouços.

Arcano da Torre

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Fortaleza, magias
2º	+1	Aprendiz de domínio
3º	+1	Domínio poderoso +1
4º	+2	Armazenar magias
5º	+2	Domínio poderoso +2
6º	+3	Portas particulares
7º	+3	Domínio poderoso +3
8º	+4	Inexpugnável
9º	+4	Domínio poderoso +4
10º	+5	Domínio errante

Pré-Requisitos

Para se tornar um arcano da torre, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

• **Perícias:** treinado em Conhecimento (engenharia, geografia ou nobreza) e Ofício (administração ou castelão).

• **Talentos:** Terreno Familiar (terreno onde se localiza o domínio).

• **Magias:** capacidade de lançar magias arcanas de 4º nível.

Características de Classe

Pontos de Vida: um arcano da torre recebe 2 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Fortaleza: ao atingir o 1º nível nesta classe de prestígio, o arcano da torre recebe ou conquista sua fortaleza. Uma fortaleza pode ser uma torre, um castelo, uma mansão, uma masmorra, um complexo de cavernas ou outra estrutura à escolha do arcano, no valor de até 100.000 TO. A fortaleza vem equipada com alojamentos, uma biblioteca, um laboratório mágico e um punhado de servos.

Estes servos não podem combater, nem possuem quaisquer perícias úteis para aventuras, mas cozinham, limpam a fortaleza, organizam os livros, etc. O arcano não precisa pagar os servos (seu sustento já está incluído na fortaleza que ele recebe). A fortaleza ou qualquer um de seus apetrechos não pode ser vendida — caso o arcano tente vendê-la, não há compradores ou ela apresenta danos irreparáveis. Dentro da fortaleza, o arcano pode descansar apenas 4 horas, e terá todos os benefícios de descansar 8 horas. O mestre deve aprovar qualquer fortaleza proposta pelo jogador.

Magias: níveis de arcano da torre acumulam-se com níveis numa classe conjuradora que o personagem já possua para propósitos de magias conhecidas e PM.

Aprendiz de Domínio: no 2° nível, o arcano da torre aprende uma magia de domínio (veja no Capítulo 3) à sua escolha. Ele pode lançar esta magia mesmo que ainda não tenha o nível necessário. Todas as demais regras da magia permanecem iguais. Lançando a magia de domínio sobre sua fortaleza, ela passa a ser conhecida como seu domínio, e conta com todos os benefícios de domínios listados no Capítulo 3.

Domínio Poderoso: todas as magias que o arcano lança dentro de seu domínio têm CD +1 para resistir. Esta CD aumenta para +2 no 5° nível, +3 no 7º nível e +4 no 9° nível.

Armazenar Magias: o arcano pode lançar magias dentro de seu domínio, e deixá-las "guardadas" em cada aposento. Essas magias ficam "em espera" indefinidamente, até que o arcano esteja dentro do aposento e as ative com uma ação padrão. O arcano pode preparar até cinco magias desta maneira, e não sofre nenhuma penalidade em PM depois de armazenar a magia (recupera PM normalmente nos dias seguintes).

Portas Particulares: a partir do 6° nível, o arcano da torre pode usar *porta dimensional* em si mesmo à vontade, sem precisar preparar a magia e sem gastar PM, desde que o local de origem e o destino estejam dentro de seu domínio.

Inexpugnável: o arcano pode esconder ou proteger seu domínio de invasores. Ele pode escolher uma magia da seguinte lista: *confusão*, *enfeitiçar monstro*, *invisibilidade maior*, *muralha de fogo*, *névoa sólida*, *padrão prismático*, *praga*, *rogar maldição*, *tempestade glacial* ou *terreno ilusório*. A magia escolhida afeta permanentemente o domínio, ou age sobre todas as pessoas não autorizadas que tentem entrar nele, conforme for apropriado. Por exemplo, o domínio fica invisível ou é cercado por uma muralha de chamas; os intrusos são afetados por maldições ou confusão, etc. Testes de resistência se aplicam normalmente. O arcano e seus servos não são afetados pela magia. Além disso, o arcano pode escolher um número de pessoas adicionais igual ao seu nível nesta classe como "pessoas autorizadas". As pessoas autorizadas não são afetadas pela magia.

Domínio Errante: ao atingir o 10° nível, o arcano da torre adquire total maestria sobre seu domínio. Uma vez por semana, ele pode lançar uma versão de *teletransporte maior* que afeta seu domínio inteiro. Como em *teletransporte maior*, criaturas não voluntárias não são afetadas, permanecendo no espaço vazio onde antes estava o domínio. O arcano da torre não precisa preparar a magia, e não gasta PM para lançá-la.

Gênio do Mal

Alguns arcanos estudam para satisfazer sua própria curiosidade e sede de conhecimento. Outros desejam poder. Alguns poucos usam a magia para melhorar a vida de seus semelhantes, espalhando o bem e a justiça.

E alguns só querem ver Arton queimar.

O gênio do mal é o mais inescrupuloso dos usuários de magia. Talvez sirva a algum deus maligno, como Sszzaas ou Ragnar. Talvez seja obcecado com sua própria superioridade, talvez queira vingança contra algo ou alguém (ou contra tudo e todos). Talvez queira dominar o mundo, ou apenas fazer os outros sofrerem. De qualquer modo, a crueldade e o sadismo são rotina para o gênio do mal. Ele não se preocupa com os "insetos" em seu caminho, apenas com a estrada rumo a seus objetivos macabros.

Todo gênio do mal possui uma grande meta. Isso pode ser algo tão simplório quanto transformar pequenas fadas em ouro ou tão complexo quanto trazer todos os demônios dos Planos inferiores a Arton. Seja como for, um legítimo gênio do mal sempre tem um plano em andamento — e, quando é frustrado por heróis, não perde tempo em começar outro.

São raros os gênios do mal que acompanham grupos de aventureiros. Em geral, estes são seus grandes inimigos. Alguns, contudo, unem-se a bandos de moralidade questionável, trabalhando com eles para amealhar poder até que possam descartá-los ou traí-los.

Pré-Requisitos

Para se tornar um gênio do mal, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

- **Perícias:** treinado em Intimidação.
- **Talentos:** Duro de Matar.
- **Magias:** capacidade de lançar magias arcanas de 4° nível.
- **Tendência:** qualquer Maligna.

Características de Classe

Pontos de Vida: um gênio do mal recebe 3 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Capangas: um gênio do mal não é nada sem um grupo interminável de subordinados cumprindo suas ordens. O gênio do mal recebe o talento Liderança (seguidores); além disso, seus níveis nesta classe contam em dobro para propósitos do talento Liderança. Por exemplo, um mago 7/gênio do mal 5 conta como um personagem de 17º nível para propósitos de quantos seguidores possui. Todos os seguidores devem pertencer a alguma raça humanoide Maligna (gnolls, kobolds, trogloditas...). Por mais que sejam maltratados e escorraçados pelo gênio do mal, os seguidores permanecem leais até a morte.

Magias: níveis de gênio do mal acumulam-se com níveis numa classe conjuradora que o personagem já possua para propósitos de magias conhecidas e PM.

Gênio do Mal

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Capangas, magias
2º	+1	Plano infalível
3º	+1	Aprendiz incompetente
4º	+2	Escudo humano (bônus em agarrar)
5º	+2	—
6º	+3	Risada maligna
7º	+3	Escudo humano (magia preparada)
8º	+4	Sozinho contra a turba
9º	+4	—
10º	+5	Bravata final

Plano Infalível: para o gênio do mal, arquitetar estratagemas malignos é a única forma de viver. A partir do 2º nível, o gênio do mal adquire a capacidade de fazer planos "infalíveis". Um plano infalível deve ter pelo menos três fases e culminar com algum objetivo grandioso. Bons exemplos são assassinar a Rainha-Imperatriz, criar uma área de Tormenta na praça principal de uma metrópole ou (é claro) conquistar o mundo.

Cada fase do plano infalível deve ter um objetivo claro. Por exemplo: o gênio do mal deseja dominar o reino de Sambúrdia. A primeira fase do plano é raptar a filha de um nobre. A segunda fase é obter uma rara erva para fabricar uma poção que deixará a jovem sob controle mental. A terceira fase é apresentar-se em Sambúrdia como salvador da jovem raptada e casar-se com ela. A quarta fase é usar o prestígio da família para angariar apoiadores. A quinta fase é vencer as eleições em Sambúrdia, tornando-se regente.

A cada fase do plano infalível, o gênio do mal recebe um bônus cumulativo de +2 em testes de resistência e CA. No exemplo anterior, o gênio do mal recebe +2 em todos os testes de resistência e CA enquanto está tentando raptar a jovem. Quando consegue raptá-la, os bônus aumentam para +4, enquanto ele procura a erva. Achando a erva, apresenta-se em Sambúrdia e tenta casar-se com a jovem, desfrutando de um bônus de +6.

Quando uma fase do plano falha, ou quando ele é concluído, os bônus voltam para +0, e o gênio do mal deve começar de novo, com um plano diferente. Apenas um plano pode estar em andamento de cada vez. O gênio do mal precisa de uma semana para arquitetar um plano, e o mestre deve aprovar qualquer plano infalível proposto por um jogador.

Aprendiz Incompetente: mesmo que o gênio do mal se isole do mundo para não ter de lidar com idiotas, um deles segue-o constantemente, procurando agradá-lo e cumprindo suas ordens (ou tentando). No 3º nível, o gênio do mal recebe o talento Liderança (parceiro). Este parceiro pode ser ameaçado, torturado e humilhado, e continuará fiel até o fim. Geralmente, é um imbecil completo, falhando nas mais simples missões, mas isso fica a cargo do mestre...

Escudo Humano: gênios do mal são especialistas em usar inocentes para proteger-se enquanto fogem de heróis intrometidos. Uma vez por dia, um gênio do mal pode tentar uma manobra agarrar contra um personagem que não esteja envolvido em combate, com um bônus de +10. Caso seja bem-sucedido, o gênio do mal usa o inocente como um escudo humano (ou anão, ou élfico...). Enquanto mantiver o escudo humano agarrado, o gênio do mal não pode ser atingido por nenhum ataque ou magia — o escudo humano sofre todo o dano ou efeitos

prejudiciais. Habilidades que não causem dano e não sejam mágicas podem afetar o gênio do mal normalmente.

A partir do 7º nível, o gênio do mal torna-se mais eficiente e cruel no uso desta habilidade. Enquanto estiver com um escudo humano, pode preparar uma magia como uma ação livre. Se fizer isso, pode lançar esta magia contra o escudo humano como uma reação. Em geral, isso vem acompanhado de uma ameaça ("Larguem suas armas ou eu estouro os miolos dela!").

Risada Maligna: nada como um pouco de empáfia e arrogância para deixar os heróis desconcertados. Uma vez por combate, o gênio do mal pode usar uma ação de movimento para dar uma risada maligna e fazer um teste de Intimidação contra o personagem com o maior bônus entre seus inimigos. Se o gênio for bem-sucedido, sua demonstração de superioridade aumenta sua confiança. Ele recebe uma quantidade de PV igual à diferença entre seu teste e o teste de seu oponente.

Sozinho Contra a Turba: o gênio do mal orgulha-se de lutar contra hordas de vermes insignificantes. Sempre que estiver em desvantagem numérica contra inimigos com nível menor do que ele próprio, o gênio do mal tem direito a uma ação padrão adicional por rodada.

Bravata Final: todo gênio do mal é orgulhoso e especialista em gabar-se para seus oponentes. No 10º nível, deve escolher uma bravata da lista a seguir. Fazer a bravata é uma ação livre, e ela pode ser usada uma vez por dia.

"Sou invencível!": por um minuto, a CD dos testes de resistência contra as magias do gênio do mal aumenta em +5.

"Eu voltarei!": mesmo que seu corpo tenha sido destruído, o gênio do mal ressuscita 1d4 dias depois, sem qualquer penalidade. Esta bravata só pode ser usada uma vez por mês.

"Sou imortal!": o gênio do mal recupera todos os seus pontos de vida.

"Isto é só metade de meu poder!": o gênio do mal recupera todos os seus PM e as magias preparadas que já utilizou. Fazer esta bravata é uma ação livre, e ela é utilizável uma vez por semana.

"Levarei todos vocês comigo!": quando o gênio do mal cai com PV negativos, todo o ambiente ao seu redor começa a desmoronar. Masmorras desabam, castelos implodem e até mesmo planícies são tomadas por terremotos gigantescos. Em termos de regras, isto é a magia *terremoto*, mas com duração de 2d10 rodadas (os efeitos da magia ocorrem a cada rodada) e área de 100m de raio, centrada no gênio do mal. Além disso, qualquer construção ou estrutura é completamente destruída na última rodada de duração.

Guerreiro Mágico

A magia é uma disciplina exigente. Conjuradores não têm tempo para aprender a usar armas e armaduras. Muitos nem mesmo têm a capacidade física para tudo isso — passam suas vidas trancados em laboratórios e bibliotecas, sacrificam a própria saúde em nome do poder arcano.

Mas existem aqueles que combinam as habilidades dos lutadores e dos conjuradores.

Os guerreiros mágicos estudam duas das mais úteis artes dos aventureiros. Alguns são baluartes, cobertos de armadura pesada e ainda assim capazes de lançar magias. Já outros usam um estilo ágil e agressivo, sem depender de proteção. De qualquer forma, o guerreiro mágico é um mestre versátil, capaz de surpreender seus inimigos com suas técnicas variadas.

Afinal, tanto aço quanto magia são ferramentas poderosas demais para serem desperdiçadas.

Guerreiro Mágico

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Arma arcana, magias
2º	+2	Estilo de luta arcano (primeira habilidade)
3º	+3	Fogo e aço
4º	+4	Ataque arcano
5º	+5	Estilo de luta arcano (segunda habilidade)
6º	+6	—
7º	+7	Ataque arcano superior
8º	+8	Estilo de luta arcano (terceira habilidade)
9º	+9	—
10º	+10	Preparação veloz

Pré-Requisitos

Para se tornar um guerreiro mágico, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

• **Bônus Base de Ataque:** +4.

• **Talentos:** Magias em Combate, Usar Armaduras Leves, Usar Armas Marciais.

• **Magias:** capacidade de lançar magias arcanas de 2° nível.

Características de Classe

Pontos de Vida: um guerreiro mágico recebe 4 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Arma Arcana: o guerreiro mágico pode lançar magias enquanto empunha uma arma de combate corpo-a-corpo, como se estivesse com a mão livre. Além disso, quando uma magia exigir um ataque de toque, o guerreiro mágico pode fazer este ataque com uma arma de combate corpo-a-corpo em vez de um ataque desarmado.

Magias: níveis ímpares de guerreiro mágico acumulam-se com níveis numa classe conjuradora que o personagem já possua para propósitos de magias conhecidas e PM.

Estilo de Combate Arcano: no 2° nível, o guerreiro mágico deve escolher seu estilo de combate, entre encouraçado e dançarino. Se escolher encouraçado, recebe Usar Armaduras Médias, e pode lançar magias usando armaduras leves e médias, sem precisar fazer testes de Identificar Magia. No 5° nível, recebe Usar Armaduras Pesadas, e pode lançar magias usando qualquer tipo de armadura, sem precisar fazer testes de Identificar Magia. Por fim, no 8° nível, recebe Foco em Armadura com um tipo à sua escolha.

Se escolher dançarino, recebe +1 em CA e o talento Foco em Arma. No 5° nível, recebe +1 em CA adicional (para um total de +2) e o talento Especialização em Arma. Por fim, no 8° nível, recebe +1 em CA adicional (para um total de +3) e o talento Foco em Arma Aprimorado.

Fogo e Aço: a partir do 3° nível, sempre que o guerreiro mágico lançar uma magia arcana, recebe um bônus em sua próxima jogada de ataque igual ao nível da magia lançada.

Ataque Arcano: como uma ação completa, o guerreiro mágico pode lançar uma magia de toque e descarregá-la através de um ataque corpo-a-corpo (normal, não de toque). Caso acerte, irá causar o efeito da magia *e* o dano do ataque.

Ataque Arcano Superior: sempre que o guerreiro mágico conseguir um acerto crítico com a habilidade ataque arcano, também multiplica o dano da magia de toque que lançou. O multiplicador de dano é o mesmo da arma utilizada.

Preparação Veloz: ao atingir o 10° nível, o guerreiro mágico está sempre preparado para o confronto. Em seu primeiro turno em cada combate, ele pode gastar uma ação completa para lançar duas magias que conheça e que sejam da lista a seguir: *agilidade do gato*, *astúcia da raposa*, *deslocamento*, *escudo arcano*, *escudo de fogo*, *esplendor da águia*, *força do touro*, *pele rochosa*, *proteção contra flechas*, *salto*, *velocidade* e *vitalidade ilusória*. O próprio guerreiro mágico deve ser o alvo das magias.

Inquisidor de Wynna

Wynna, a Deusa da Magia, é uma divindade generosa. Não nega seu dom mágico a ninguém que esteja disposto a buscá-lo. Na verdade, segundo alguns Wynna é generosa *demais*.

O inquisidor de Wynna é um paladino que tomou para si o dever de garantir que a magia não seja usada para fins malignos. Enquanto alguns servos dos deuses desejam limitar as artes arcanas, o inquisidor ama a magia, e defende seu uso — desde que inocentes não sofram por causa disso. Assim, ele abraça a Deusa da Magia como nova divindade padroeira, recebendo novos poderes e procurando obedecer a seus dogmas.

Certos arcanos veem os inquisidores de Wynna como brutamontes perigosos, que podem a qualquer momento decidir que o dom está sendo "mal utilizado". Alguns afirmam que a própria Wynna não vê com bons olhos esses paladinos, e que eles só têm poderes porque ela não nega a magia a ninguém! Contudo, o verdadeiro inquisidor de Wynna não é intolerante ou truculento. Pelo contrário, é um protetor dos estudantes arcanos, um defensor dos magos e feiticeiros. Combate aqueles que, por seus próprios fins egoístas, estariam limitando o acesso à magia, tomando todo o poder para si mesmos.

No final das contas, ninguém tem nada a temer dos inquisidores de Wynna. Desde que esteja em paz com sua própria consciência.

Pré-Requisitos

Para se tornar um inquisidor de Wynna, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

• **Perícias:** treinado em Identificar Magia.

• **Especial:** habilidade de classe bênção da justiça (magias de paladino).

Características de Classe

Pontos de Vida: um inquisidor de Wynna recebe 5 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Bênção Arcana: níveis nesta classe acumulam-se com níveis de paladino para propósitos de destruir o mal, cura pelas mãos e magias. Entretanto, os poderes do inquisidor são tocados por Wynna. Quando ele lança *detectar o mal*, também lança *detectar magia* automaticamente. Além disso, sua habilidade-chave para lançar magias de paladino passa a ser Carisma, e ele pode aprender magias arcanas, além de divinas.

Padroeira Adotiva: o inquisidor passa a ser um devoto de Wynna. Ele não pode mais adquirir poderes concedidos de seu antigo deus, mas não perde poderes concedidos que já possui.

Sorriso de Wynna: a Deusa da Magia é alegre e carismática, e seus devotos compartilham deste traço. O inquisidor recebe +1 de bônus permanente em Carisma no 2° nível, e +1 adicional no 4°, 6°, 8° e 10° níveis.

Golpes Purificadores: os ataques do inquisidor de Wynna anulam as magias de seus inimigos. Quando ele usa destruir o mal e acerta seu inimigo, gera um efeito de *dissipar magia maior* no alvo. Considere que o nível de conjurador do inquisidor é seu nível nesta classe + seu nível de paladino.

Proteção de Wynna: o inquisidor está preparado para lidar com arcanos malignos. Ele recebe um bônus de +4 em testes de resistência contra magias arcanas lançadas por conjuradores Malignos.

Use Seu Poder para o Bem: quando confrontados com arcanos vilanescos, os inquisidores tentam fazer com que a bênção de Wynna seja usada para fins heroicos. Como uma ação padrão, o inquisidor pode fazer um teste de Vontade oposto contra um conjurador arcano Maligno a até 9m. Caso seja bem-sucedido, o inquisidor rola os mesmos dados que rolaria para a habilidade cura pelas mãos. O oponente perde PM (ou magias preparadas equivalentes, à escolha dele) iguais ao número rolado, e o inquisidor e seus aliados a até 9m recuperam PV perdidos também iguais ao número rolado. Usar esta habilidade gasta um uso diário da habilidade cura pelas mãos.

Inquisidor de Wynna

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Bênção arcana, padroeira adotiva
2º	+2	Sorriso de Wynna +1
3º	+3	Golpes purificadores
4º	+4	Proteção de Wynna, sorriso de Wynna +2
5º	+5	Use seu poder para o bem
6º	+6	Sorriso de Wynna +3
7º	+7	Magia sagrada
8º	+8	Sorriso de Wynna +4
9º	+9	Rebater
10º	+10	Pira da inquisição, sorriso de Wynna +5

Magia Sagrada: o inquisidor de Wynna pode usar a habilidade destruir o mal em suas magias que causam dano, mesmo que não exijam jogadas de ataque (neste caso, o inquisidor adiciona seu bônus de Carisma à CD do teste de resistência).

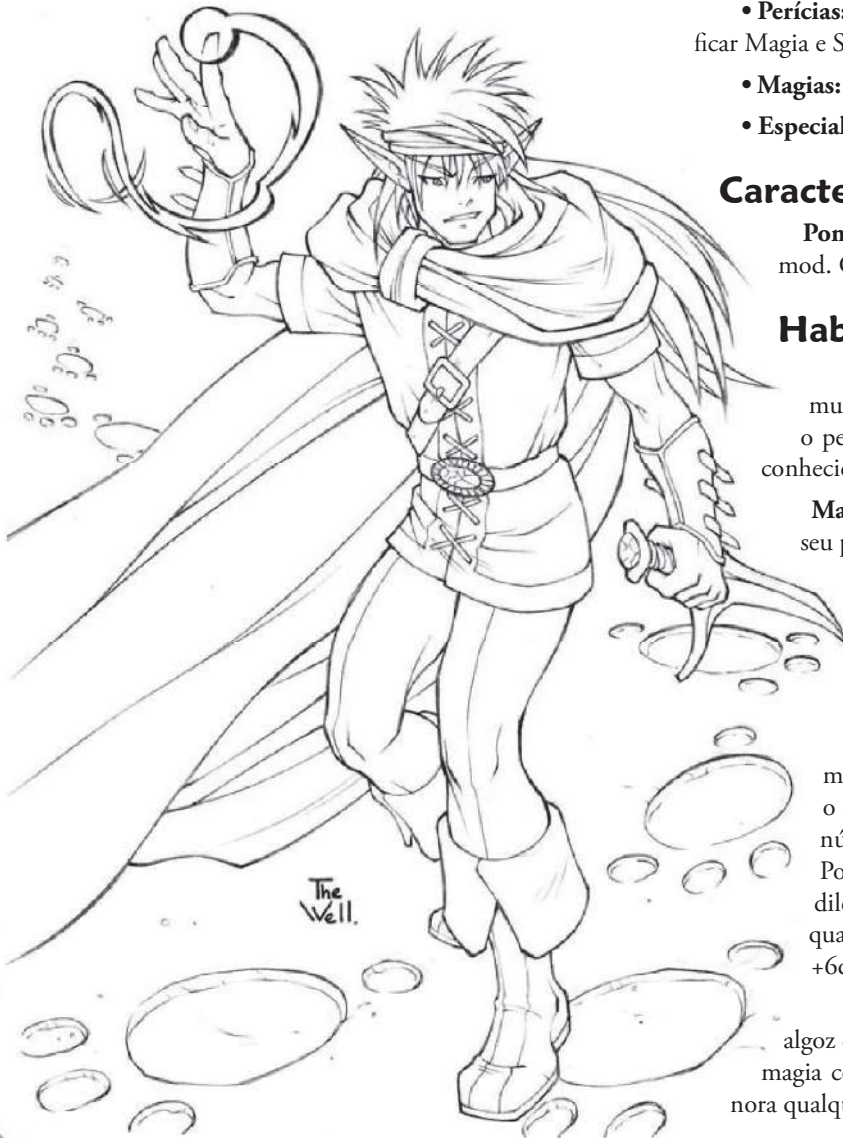
Rebater: a Deusa da Magia concede uma bênção à arma do inquisidor. Qualquer arma de combate corpo-a-corpo que o inquisidor esteja usando recebe a habilidade *reflexão* (*Tormenta RPG*, página 248), como se fosse um escudo.

Pira da Inquisição: Wynna não nega seu dom a ninguém, e o inquisidor também não tem o direito de fazer isso. Contudo, pode fazer os malignos sentirem a dor que causam aos inocentes. Uma vez por dia, o inquisidor pode forçar um conjurador arcano Maligno a até 9m a fazer um teste de Vontade (CD 20 + mod. Car do inquisidor). Se o conjurador falhar, perde uma magia memorizada do nível mais alto que pode lançar (ou PM equivalentes ao nível mais alto que pode lançar) e sofre 1d6 pontos de dano por nível desta magia. Por exemplo, um mago de 15º nível perderia uma magia memorizada de 8º nível e sofreria 8d6 pontos de dano. Após isso, o conjurador faz outro teste de Vontade, contra a mesma CD. Se falhar, o processo é repetido, agora com uma magia do segundo nível mais alto. Esta habilidade termina quando o conjurador é bem-sucedido em um teste de resistência ou sofre dano por uma magia de 1º nível.

Magi-Ranger

Dentre os aventureiros, aqueles mais conhecidos por caçar monstros são os rangers. Eles dominam técnicas próprias para encontrar e destruir seus inimigos eleitos, especializando-se em abater certos tipos de criaturas. Seu poder mágico é modesto ou inexistente; eles confiam mais em habilidades mundanas, como uso de armas e perícias.

Quando um ranger combina seus talentos com magia arcana, torna-se um magi-ranger. Um caçador não apenas habilidoso em seguir pistas e golpear com armas, mas também capaz de lançar magias letais para seus adversários escolhidos.

Alguns magi-rangers são exterminadores impiedosos, obcecados com a matança de um tipo de criatura. Outros são apenas eficientes e dedicados. Quase todos, contudo, devotam muito tempo e esforço aos inimigos que escolhem caçar. Afinal, todo magi-ranger concentrou seu estudo para explorar as fraquezas de um grupo limitado de adversários. Magi-rangers podem não fazer frente a outros arcanos em cultura e conhecimento... Mas, nos ermos e nas caçadas, são inigualáveis.

Magi-Ranger

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Magia inimiga (primeira habilidade), magias
2º	+2	—
3º	+3	Inimigo predileto
4º	+4	Companheiro familiar
5º	+5	Magia inimiga (segunda habilidade)
6º	+6	—
7º	+7	—
8º	+8	Inimigo predileto
9º	+9	—
10º	+10	Magia inimiga (terceira habilidade)

Pré-Requisitos

Para se tornar um magi-ranger, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

• **Perícias:** treinado em Conhecimento (natureza), Identificar Magia e Sobrevivência.

• **Magias:** capacidade de lançar magias arcanas de 2° nível.

• **Especial:** habilidade de classe inimigo predileto.

Características de Classe

Pontos de Vida: um magi-ranger recebe 4 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Magias: níveis ímpares de magi-ranger acumulam-se com níveis numa classe conjuradora que o personagem já possua para propósitos de magias conhecidas e PM.

Magia Inimiga: unindo sua astúcia de caçador a seu poderio mágico, o magi-ranger aplica seu bônus de inimigo predileto à CD para resistir às suas magias. Por exemplo, um magi-ranger com inimigo predileto (humanoides) +2 lança *bola de fogo*. Para quaisquer humanoides na área, a CD para resistir aumenta em +2.

No 5° nível, a eficácia desta habilidade aumenta. Quando lança uma magia que cause dano, o magi-ranger causa dados de dano adicionais em número igual ao seu bônus de inimigo predileto. Por exemplo, um magi-ranger com inimigo predileto (monstros) +6 lança *bola de fogo*. Contra quaisquer monstros na área, a *bola de fogo* causa +6d6 de dano (para um total de 12d6).

Por fim, no 10° nível, o magi-ranger torna-se o algoz de seus inimigos prediletos. Quando lança uma magia contra um inimigo predileto, o magi-ranger ignora qualquer resistência ou imunidade.

Inimigo Predileto: no 3° e no 8° níveis, o magi-ranger pode escolher um novo tipo de criatura como inimigo predileto, e seus bônus contra um tipo já escolhido (podendo ser este que acabou de escolher) aumentam em +2.

Companheiro Familiar: no 4° nível, o magi-ranger atrai um animal fiel, que complementa suas habilidades de caçador e conjurador. Em termos de regras, o magi-ranger recebe um companheiro animal (*Tormenta RPG*, página 54), como se fosse um ranger com nível igual ao seu nível de personagem. Contudo, este companheiro animal também recebe as habilidades de um familiar (*Tormenta RPG*, página 62) à sua escolha. Caso o magi-ranger já possua um companheiro animal ou um familiar, recebe em vez desta habilidade um talento de combate ou de magia qualquer, cujos pré-requisitos cumpra.

Professor de Magia

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+0	Ensino básico, magias
2º	+1	—
3º	+1	Aprendiz
4º	+2	—
5º	+2	Ensino médio
6º	+3	—
7º	+3	Mentor palpiteiro
8º	+4	—
9º	+4	Ensino superior
10º	+5	Notório saber arcano

Professor de Magia

Para alguns arcanos, explorar masmorras, derrotar monstros e acumular poder não é suficiente. Nem mesmo os mistérios que descobrem trazem satisfação. É preciso educar e incentivar as futuras gerações, transmitir todo esse conhecimento. Este é o caminho do professor de magia.

Embora muitos professores tenham vidas pacatas, engana-se quem pensa que um professor de magia não é um aventureiro. Para levar o saber arcano as lugares mais remotos, os professores não hesitam em acompanhar bandos de heróis. Além disso, sempre procuram educar guerreiros, ladinos e outros com um pouco de "ciência verdadeira". Mesmo que alguns se estabeleçam na Academia Arcana e em outras instituições, a maioria nunca deixa de vagar por Arton, adquirindo ainda mais conhecimento, fazendo pesquisas de campo e acompanhando seus discípulos.

Um professor de magia pode ser metódico ou desorganizado, paciente ou explosivo. Contudo, sempre será alguém ansioso por espalhar a mágica no mundo, ávido por visitar bibliotecas e escolas... E por criar o interesse pela magia onde nada disso existe.

Pré-Requisitos

Para se tornar um professor de magia, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

• **Perícias:** treinado em Conhecimento (arcano) e Identificar Magia.

• **Talentos:** Foco em Perícia (Conhecimento [arcano]), Tese Arcana de Graduação.

• **Magias:** capacidade de lançar magias arcanas de 4° nível.

Características de Classe

Pontos de Vida: um professor de magia recebe 2 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Magias: níveis de professor de magia acumulam-se com níveis numa classe conjuradora que o personagem já possua para propósitos de magias conhecidas e PM.

Ensino Básico: o professor começa sua missão de espalhar conhecimento mágico pelo mundo a partir de seu próprio grupo. O professor pode ensinar uma magia de 1° nível que conheça para quantas pessoas quiser, gastando 1 PM por pessoa e 10 minutos. Os "alunos" podem lançar a magia uma vez cada, durante as próximas 24 horas, quando então "esquecem-na".

Aprendiz: no 3° nível, o professor recebe um aprendiz, que busca aprender com um verdadeiro mestre da magia. Isto é o mesmo que um parceiro (como pelo talento Liderança). O aprendiz pertence à mesma classe conjuradora do professor, mas tem 2 níveis a menos.

Ensino Médio: à medida que evolui, o professor de magia consegue enfiar mais conhecimento nas cabeças duras de seus companheiros. A partir do 5° nível, o professor pode ensinar magias de 2º nível, gastando 2 PM por pessoa. Exceto por isso, esta habilidade funciona como ensino básico, acima.

Mentor Palpiteiro: o professor de magia está sempre dando dicas a seus pupilos, reforçando seus acertos e corrigindo seus erros. Os companheiros do professor recebem +2 em todos os testes de perícias enquanto estiverem em sua presença, podendo vê-lo e ouvi-lo. O número máximo de pessoas afetadas por esta habilidade é igual ao modificador de Carisma do professor de magia.

Ensino Superior: o professor é capaz de verdadeiros milagres da pedagogia, ensinando magias complexas para os alunos menos talentosos. A partir do 9° nível, o professor pode ensinar magias de 3º nível, gastando 3 PM por pessoa. Exceto por isso, esta habilidade funciona como ensino básico, acima.

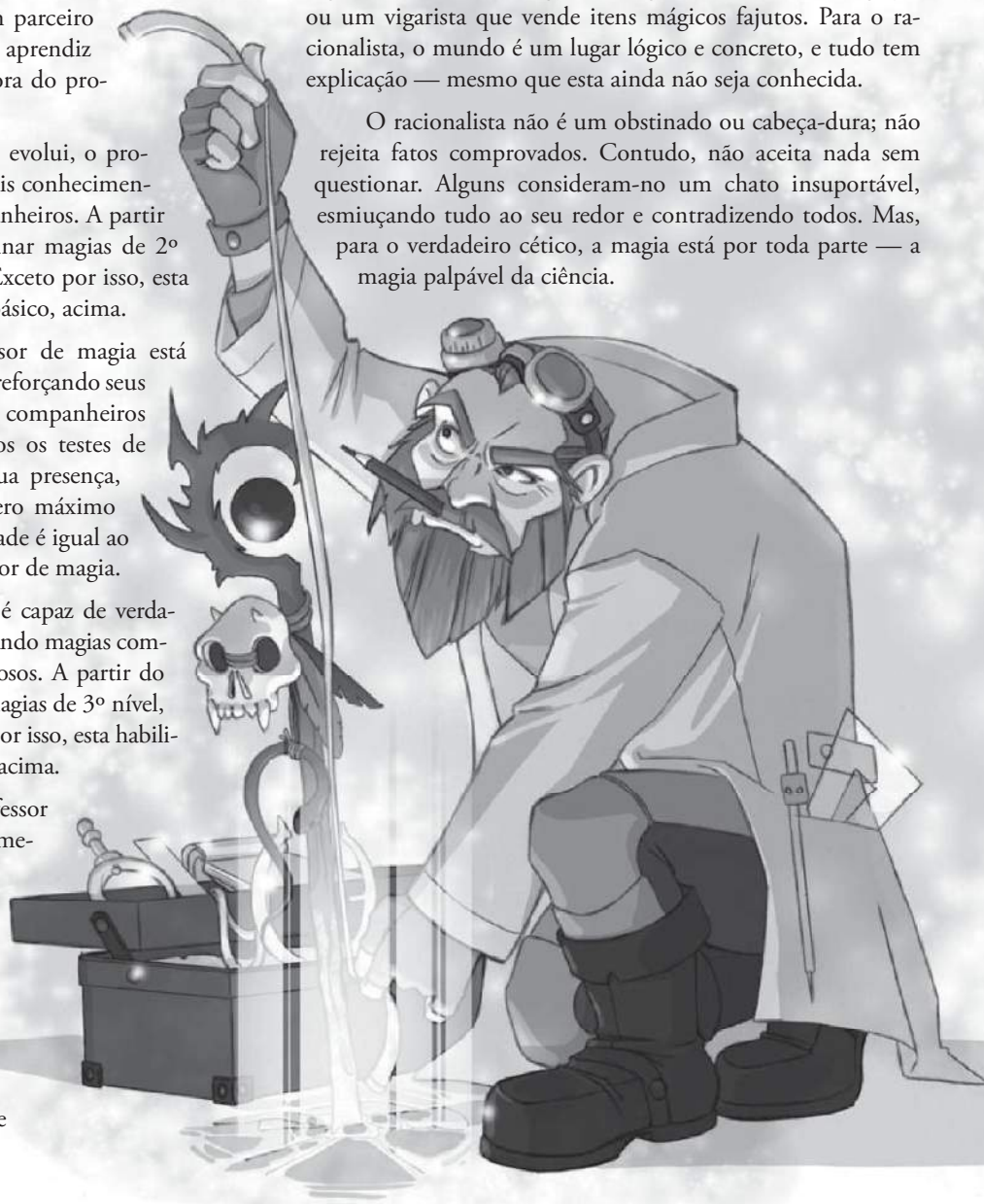
Notório Saber Arcano: o professor de magia conhece intimamente os meandros das artes arcanas, e é capaz de usar detalhes obscuros para obter resultados impressionantes. No início de cada dia, o professor pode escolher um talento de magia cujos pré-requisitos ele cumpra. Tem acesso a este talento até o início do dia seguinte, quando então pode escolher outro.

Racionalista

O estudo arcano mexe com a cabeça de qualquer um. Depois de ler incontáveis tomos e pesquisar a fundo a teoria da magia, muitos acadêmicos passam a questionar tudo que veem, tornando-se analíticos e céticos. Recusam-se a acreditar em qualquer coisa, exigindo provas e testes científicos de fenômenos considerados óbvios.

Dentre estes, destaca-se o campeão da dúvida, o defensor do pensamento rigoroso, o mais cético dos cientistas: o racionalista.

O racionalista é um arcano que aprendeu a usar sua mente observadora para desfazer mitos, descartar ilusões e derrubar os "impressionantes" poderes de outros conjuradores e criaturas. É o inimigo dos charlatães e um caçador de fraudes. Por onde passa, não resta um aproveitador que finge curar aldeões ingênuos, um falso clérigo que exige tributos "para sua igreja" ou um vigarista que vende itens mágicos fajutos. Para o racionalista, o mundo é um lugar lógico e concreto, e tudo tem explicação — mesmo que esta ainda não seja conhecida.

O racionalista não é um obstinado ou cabeça-dura; não rejeita fatos comprovados. Contudo, não aceita nada sem questionar. Alguns consideram-no um chato insuportável, esmiuçando tudo ao seu redor e contradizendo todos. Mas, para o verdadeiro cético, a magia está por toda parte — a magia palpável da ciência.

Racionalista		
Nível	**BBA**	**Habilidades de Classe**
1º	+0	Ceticismo (bônus contra efeitos divinos), magias
2º	+1	Lógica fria
3º	+1	—
4º	+2	Ceticismo (anular magias divinas)
5º	+2	Advogado de regras
6º	+3	Resultados previsíveis
7º	+3	Ceticismo (anular qualquer magia)
8º	+4	Mediano
9º	+4	Isso não existe!
10º	+5	Ceticismo (só pode ser afetado por magias que ele mesmo conhece)

Pré-Requisitos

Para se tornar um racionalista, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

• **Tendência:** qualquer Leal.

• **Perícias:** treinado em Conhecimento (qualquer) e Identificar Magia.

• **Talentos:** Diligente.

• **Magias:** capacidade de lançar magias arcanas de 3° nível.

• **Especial:** não pode ser devoto de nenhum deus.

Características de Classe

Pontos de Vida: um racionalista recebe 2 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Ceticismo: a primeira coisa que um racionalista aprende a questionar são explicações fáceis, como milagres e intervenção divina. No 1° nível, o racionalista recebe um bônus igual ao seu nível nesta classe de prestígio em todos os testes de resistência contra magias divinas ou habilidades provenientes de deuses (como talentos de poder concedido, destruir o mal, etc.).

No 4° nível, a mente do racionalista torna-se ainda mais forte. Sempre que uma magia divina for lançada em sua presença, ele pode fazer um teste de Conhecimento (qualquer) contra CD 20 + o nível da magia. Em caso de sucesso, o racionalista pode gastar uma quantidade de PM igual à que o conjurador divino gastou (ou "esquecer" uma magia memorizada de mesmo nível) e anular completamente a magia divina. Isto é uma reação.

No 7° nível, o racionalista questiona até mesmo a magia arcana — "É mágica!" parece-lhe uma explicação fácil demais para qualquer fenômeno. Ele pode anular *qualquer* magia com esta habilidade. A CD do teste de Conhecimento, os PM necessários e a ação continuam os mesmos.

No 10° nível desta classe de prestígio, o racionalista só acredita no que pode comprovar por si mesmo. Ele só pode ser afetado por magias que ele mesmo conheça e seja capaz de lançar.

Magias: níveis de racionalista acumulam-se com níveis numa classe conjuradora que o personagem já possua para propósitos de magias conhecidas e PM.

Lógica Fria: o pensamento rigoroso do racionalista torna-o muito resistente a quaisquer formas de sugestão. Ele recebe um bônus igual ao seu nível de classe em todos os testes de resistência contra efeitos mentais.

Advogado de Regras: o racionalista tem uma visão muito clara de como o mundo *deveria* ser. Até ver provas concretas, ele se recusa a aceitar o contrário! A partir do 5° nível, o racionalista pode anular qualquer talento, habilidade de classe ou habilidade racial que ele mesmo não possua e esteja sendo usado a até 9m, por uma rodada. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia.

Resultados Previsíveis: o inesperado e extravagante não têm lugar no mundo do racionalista. Sempre que ele mesmo ou um oponente a até 18m obtiverem um resultado "1" ou "20" em 1d20, o racionalista pode fazer com que a rolagem seja repetida. Ele deve aceitar o novo resultado, mesmo que seja pior que o primeiro. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia.

Mediano: o racionalista sabe que resultados medianos são mais frequentes do que quaisquer extremos. Depois que ele ou um oponente a até 18m rolarem dados para determinar fatores aleatórios em uma magia (dano, número de alvos, etc.), o racionalista pode descartar o resultado obtido nos dados e considerar que a média foi rolada. Por exemplo, um racionalista lança uma *bola de fogo* (dano 6d6). Obtendo apenas 6 pontos de dano (uma improbabilidade estatística), o racionalista descarta o resultado, ficando com a média, ou 21 pontos de dano. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia.

Isso Não Existe!: às vezes, a fama de chatos dos racionalistas é merecida. Esbravejando contra tudo que não se enquadre com sua forma de ver o mundo, o racionalista pode impor seu rigor científico à própria realidade. Ao se deparar com uma criatura ou personagem que pareça estar "fora de lugar" ou ser "estranho demais" (como um anão em um navio cheio de elfos, um dragão vermelho em um pântano ou um bravo gnoll paladino), o racionalista pode fazer um teste de Conhecimento (qualquer) resistido por um teste de Vontade da criatura. Em caso de sucesso, o racionalista causa 1d4 de dano na Constituição da criatura — ela mesma parece se convencer de que sua existência não faz sentido! Ele pode usar esta habilidade tantas vezes por dia quanto quiser. Contudo, uma vez que falhe em um teste, precisa reavaliar sua visão de mundo e não pode tentar de novo por 24 horas.

Renegado Tribal

Embora Wynna deseje que todos compartilhem de seu dom, certas culturas em Arton desprezam a magia. Várias tribos bárbaras, principalmente em lugares remotos como as Montanhas Sanguinárias ou a Grande Savana, veem as artes arcanas com desconfiança ou até mesmo ódio. Embora seus xamãs e druidas lancem magias divinas, magos, feiticeiros e outros são expulsos ou mortos.

Contudo, ocasionalmente nascem crianças com o dom da feitiçaria nessas tribos.

O renegado tribal é alguém que aprendeu a esconder suas habilidades arcanas desde muito cedo. Talvez seus pais tenham lhe ensinado ainda no berço. Talvez ele tenha escapado por pouco de ser linchado. De qualquer forma, é um membro de uma comunidade primitiva que nunca conseguiu desenvolver seu dom mágico. Por isso, vive secretamente torturado, mal contendo o poder que guarda dentro de si.

O renegado tribal não sabe usar magia de verdade. Talvez nunca tenha aprendido o que vem a ser um "feiticeiro". Contudo, mais cedo ou mais tarde o poder arcano se manifesta nele, com resultados imprevisíveis e destrutivos. O renegado tribal tenta, durante toda a sua vida, ser apenas um bárbaro... E, quando a feitiçaria aflora, é com toda a fúria que ele carrega dentro de si.

Pré-Requisitos

Para se tornar um renegado tribal, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

- **Talentos:** Vontade de Ferro.
- **Tendência:** qualquer Caótica.
- **Especial:** habilidade de classe fúria 2/dia, não pode ter capacidade de lançar magias arcanas, deve ter sido criado numa comunidade primitiva.

Características de Classe

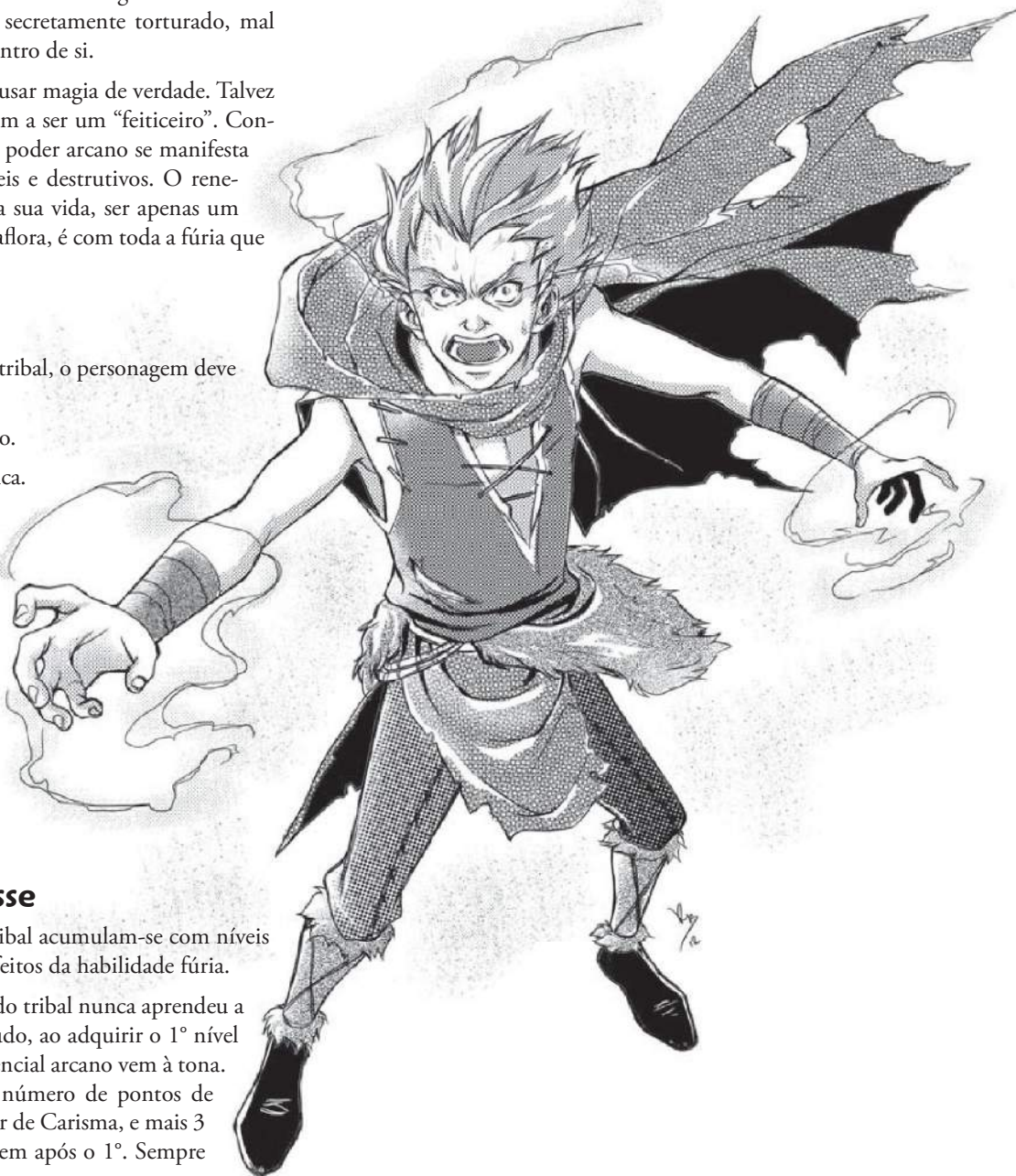
Pontos de Vida: um renegado tribal recebe 6 PV (+ mod. Con) por nível.

Habilidades de Classe

Fúria: níveis de renegado tribal acumulam-se com níveis de bárbaro para determinar os efeitos da habilidade fúria.

Pontos de Magia: o renegado tribal nunca aprendeu a lançar magias de verdade. Contudo, ao adquirir o 1° nível nesta classe de prestígio, seu potencial arcano vem à tona. Ele recebe retroativamente um número de pontos de magia igual a 3 + seu modificador de Carisma, e mais 3 PM para cada nível de personagem após o 1°. Sempre que avança de nível (nesta classe ou em qualquer outra), recebe mais 3 PM. Por exemplo: um bárbaro 5/renegado tribal 1 tem Carisma 14 (modificador +2). Ao atingir o 1° nível de renegado tribal, recebe 5 PM pelo 1° nível, mas 3 por nível adicional, para um total de 20 PM.

Renegado Tribal

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Fúria, pontos de magia, talento selvagem
2º	+2	—
3º	+3	Fúria arcana
4º	+4	—
5º	+5	Explosão destrutiva

Talento Selvagem: mesmo sem estudo ou prática, o renegado tribal acaba usando seu poder mágico. Ele aprende uma magia arcana de nível máximo igual à metade de seu nível de personagem, e pode lançá-la como se fosse um feiticeiro. A magia está automaticamente sob efeito de um talento metamágico qualquer com custo de +1 PM, à escolha do renegado tribal. Ele não precisa possuir o talento nem pagar o custo adicional.

Fúria Arcana: o renegado tribal usa seu poder para abastecer sua fúria guerreira. Ele pode gastar PM (até um número igual ao seu nível nesta classe + mod. Car) para aumentar as estatísticas afetadas por fúria (jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo e redução de dano), à taxa de 1 para +1. Por exemplo, gastando 3 PM, o renegado pode receber +3 em jogadas de ataque. O aumento dura uma rodada.

Explosão Destrutiva: consumido por ira e dor, o renegado tribal pode usar seu poder para causar destruição em grande escala. Ele pode gastar uma ação completa e 10 PM para causar 1d8 de dano de essência por nível de personagem em todas as criaturas (com exceção dele mesmo) em um raio de 9 metros. Criaturas afetadas por esta habilidade sofrem ferimentos horríveis: suas cabeças explodem, seus corpos são esmagados, etc.

Equipamento

Usuários de magia usam uma grande variedade de equipamentos mundanos e mágicos. A seguir estão algumas dessas ferramentas do ofício arcano.

Ferramentas e Instrumentos

Ampulheta: um objeto delicado, usado para medir o tempo. Um ciclo da ampulheta normalmente equivale a uma hora. Usada por nobres para manter controle de seus compromissos e por alquimistas. Concede +1 em testes de Ofício (alquimia).

Frasco Obra-Prima: para aqueles que podem pagar, existem versões obra-prima de frascos ou potes para guardar os itens alquímicos. Concedem um bônus de +1 nas jogadas de ataque quando são arremessados.

Kit de Herbalista: inclui uma pequena foice, bolsas, reagentes para testar ervas e talvez um manual resumido de identificação de plantas. Um personagem sem este kit sofre uma penalidade de –4 nos testes para coletar ervas (página 61). A versão obra-prima concede um bônus de +2 nesses testes.

Kit de Mineração: inclui uma peneira, uma lupa para identificar pepitas, uma pequena picareta e um elmo para proteger a cabeça. Um personagem sem este kit sofre uma penalidade de –4 nos testes para coletar minerais (página 61). A versão obra-prima concede um bônus de +2 nesses testes.

Varinhas: estas varinhas são diferentes daquelas apresentadas em *Tormenta RPG*, pois não são itens mágicos, apenas ferramentas que facilitam a magia. Todas as varinhas da lista (exceto a varinha comum) são feitas de materiais raros, e concedem vantagens ao conjurador. Um personagem pode ter tantas varinhas deste tipo quanto quiser, mas só pode usar uma de cada vez.

Ferramentas e Instrumentos

Item	Preço	Peso
Ampulheta	100 TO	0,5kg
Frasco obra-prima	10 TO	0,5kg
Kit de herbalista	30 TO	1kg
Kit de mineração	50 TO	2kg
Varinhas		
Varinha comum	5 TO	100g
Varinha de aço rubi	1.500 TO	500g
Varinha de adamante	3.000 TO	1kg
Varinha costela de lich	1.000 TO	100g
Varinha dedo de ente	1.000 TO	100g
Varinha espinho de mantícora	750 TO	100g
Varinha de gelo eterno	1.500 TO	100g
Varinha de madeira Tollon	300 TO	100g
Varinha de mitral	500 TO	100g

Varinha Comum: esta varinha não tem efeito em regras, a menos que o mestre esteja usando a regra opcional de exigir varinhas para lançar magias arcanas (veja na página 113).

Varinha de Aço Rubi: um personagem empunhando esta varinha deve rolar 1d4 sempre que lançar uma magia. Com um resultado 4, a CD do teste de resistência contra a magia aumenta em 2 pontos.

Varinha de Adamante: magias com alcance pessoal lançadas com o auxílio desta varinha têm sua duração duplicada, como se afetadas pelo talento Estender Magia.

Varinha Costela de Lich: magias que causam dano lançadas com o auxílio desta varinha causam 1 ponto de dano adicional de energia negativa. Um personagem não pode lançar magias com o descritor cura enquanto estiver empunhando esta varinha.

Varinha Dedo de Ente: um personagem empunhando esta varinha deve rolar 1d4 sempre que lançar uma magia. Com um resultado 4, a magia custa 1 PM a menos para ser lançada (mínimo de 1 PM).

Varinha Espinho de Mantícora: magias que causam dano lançadas com o auxílio desta varinha causam 2 pontos de dano adicional. Contudo, o usuário sofre 1 ponto de dano ao lançar estas magias.

Varinha de Gelo Eterno: magias que causam dano com o descritor frio lançadas com o auxílio desta varinha causam 2 pontos de dano adicional. Um personagem não pode lançar magias com o descritor fogo enquanto estiver empunhando esta varinha.

Varinha de Madeira Tollon: um personagem empunhando esta varinha recebe RD 1. Contudo, não pode lançar magias com o descritor eletricidade.

Varinha de Mitral: magias que exigem jogadas de ataque lançadas com o auxílio desta varinha têm sua margem de ameaça de crítico aumentada em 1 ponto.

Itens Alquímicos

Todos os itens desta seção podem ser fabricados com Ofício (alquimia). O custo das matérias-primas, o tempo de fabricação e a CD do teste de perícia são listados na tabela ao lado. Para as regras de fabricação de itens, consulte *Tormenta RPG*, página 88.

Ácido Concentrado: semelhante ao ácido, mas mais poderoso. Você atira o frasco, fazendo um ataque de toque à distância (ataque oposto a teste de Reflexos). Se você acertar, o alvo sofre 4d4 pontos de dano de ácido, mais metade desse dano na rodada seguinte. Por exemplo, um alvo que sofra 13 pontos de dano irá sofrer mais 6 pontos de dano na rodada seguinte. Se você errar, o alvo sofre metade do dano e não sofre dano na rodada seguinte.

Água Congelante: um frasco de vidro contendo um líquido congelante. Você atira o frasco, fazendo um ataque de toque à distância. Se você acertar, o alvo sofre 1d8 pontos de dano de frio. Se errar, ele sofre metade desse dano.

Anabolizante: este "remédio" aumenta a Força do usuário, mas reduz sua coordenação. O anabolizante concede um bônus cumulativo de +1 em Força e uma penalidade de –1 em Destreza por semana de uso. O auge do efeito acontece na quarta semana, com +4 em Força e –4 em Destreza. Após isso, deve-se continuar tomando o anabolizante apenas para manter a "forma". Se parar de tomar, o usuário voltará ao normal à taxa de 1 ponto por semana. Durante este período de abstinência, ficará fatigado.

Antitoxina: um coquetel que aumenta as defesas do corpo. Quando usado, concede um bônus de +5 em testes de Fortitude contra venenos por uma hora.

Bolsa de Cola: esta bolsa de couro carrega uma substância altamente pegajosa. Você atira a bolsa, fazendo um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo fica enredado (–2 nas jogadas de ataque, –4 em Destreza, move-se com metade do seu deslocamento e não pode correr ou fazer investidas) por um minuto, ou até gastar uma ação completa para arrancar a cola. A bolsa de cola não funciona contra criaturas de tamanho Enorme ou maior.

Bomba Fétida: um frasco de vidro que se quebra quando arremessado contra uma superfície rígida, liberando uma grande quantidade de gás fétido. A bomba cria uma área de mau cheiro de 3m de raio. Qualquer criatura dentro da área deve fazer um teste de Fortitude contra CD 13 ou ficará enjoada (só pode realizar uma ação padrão ou de movimento por rodada) enquanto estiver na área. Depois de sair da área, criaturas enjoadas permanecem assim por mais uma rodada. O mau cheiro dura três rodadas, mas pode ser dissipado antes disso por um vento forte. Para arremessar a bomba no chão, faça um ataque à distância contra CA 5 mais o modificador de distância (+2 para cada 3m).

Bomba de Fumaça: um frasco de vidro que se quebra quando arremessado contra uma superfície rígida, liberando uma grande quantidade de fumaça escura. A bomba cria uma área de fumaça de 6m de raio. Dentro desta área, criaturas a até 1,5m de um atacante têm camuflagem, e criaturas a partir de 3m têm camuflagem total. A fumaça dura três rodadas, mas pode ser dissipada antes disso por um vento forte. Para arremessar a bomba no chão, faça um ataque à distância contra CA 5 mais o modificador de distância (+2 para cada 3m).

Cola: pode ser usada para colar objetos, pregar peças ou reparar itens. Quando usada para consertar itens, concede um bônus de +2 no teste de Ofício (veja *Tormenta RPG*, página 89).

Elixir de Vida: este tônico analgésico pode ser usado como uma poção, e por isso é mais valorizado que bálsamos restauradores. Existe em versões menor, maior e pura, que recuperam 2d6, 4d6 e 6d6 PV, respectivamente.

Essência de Mana: esta poção feita de ervas raras e compostos alquímicos recupera essência gasta lançando magias. Existe em versões menor, maior e pura, que recuperam 1d4, 2d4 e 4d4 PM, respectivamente.

Estalinho Gury: esta variação da granada, desenvolvida pelo famoso alquimista Jozhen Gury, deve ser arremessada com força contra o chão. Gera um estouro muito alto (o tal "estalinho"). Qualquer criatura a até 3m do estouro deve fazer um teste de Fortitude contra CD 15. Em caso de falha, fica surda por um minuto (veja *Tormenta RPG*, página 229, para os efeitos de surdez). Para arremessar o estalinho no chão, faça um ataque à distância contra CA 5 mais o modificador de distância (+2 para cada 3m).

Extrato de Gelo Eterno: versão aprimorada da água congelante. Causa 2d8 pontos de dano de frio (metade em caso de erro). Além disso, se você acertar o ataque, cristais de gelo se formam sobre o alvo, impondo uma penalidade de –2 em ataques e CA por uma rodada.

Extrato de Monstro da Ferrugem: este frasco de vidro contém um extrato da substância secretada pelo monstro da ferrugem, capaz de arruinar equipamentos metálicos. Você atira o frasco, fazendo um ataque de toque à distância. Em caso de acerto, qualquer alvo feito de metal (armas, armaduras, etc.) perde 1d10 pontos de RD, tornando-se muito mais quebradiço. Quando usado contra construtos de metal (como um golem de ferro), reduz sua RD em 1d10 pontos e causa 6d6 pontos de dano.

Fogo Fumegante: semelhante ao fogo alquímico, mas mais poderoso. Você atira o frasco, fazendo um ataque de toque à distância. Se você acertar, o alvo sofre 4d6 pontos de dano e pega fogo. Se errar, ele sofre metade desse dano e não pega fogo. Uma criatura em chamas sofre 1d6 pontos de dano no fim do seu próximo turno, a menos que apague as chamas (com uma ação completa).

Formol: líquido utilizado para embalsamar cadáveres e empalhar criaturas, indispensável para necromantes. Utilizar um frasco ao lançar magias de *criar mortos-vivos* concede CA +1 aos mortos-vivos criados.

Giz Arcano: serve para desenhar runas e símbolos arcanos em rituais de invocação. Criaturas invocadas com uso do giz têm +1 PV por nível.

Granada de Nimb: uma versão maior e mais potente da granada, conhecida por esse nome por sua imprevisibilidade e risco ao usuário. Possui um pavio que precisa ser aceso antes do uso (uma ação de movimento). Faça um ataque à distância. Qualquer criatura a até 4,5m do alvo sofre 8d6 pontos de dano. Um teste de Reflexos (CD igual ao resultado da jogada de ataque) reduz o dano à metade. Infelizmente, sempre que o pavio é aceso, há 10% de chance de que a granada exploda nas mãos do usuário, antes que ele possa arremessá-la.

Granada Sônica: uma versão aprimorada dos "estalinhos" desenvolvidos por Jozhen Gury, utilizada da mesma forma. Qualquer criatura a até 4,5m do estouro deve fazer um teste de Fortitude contra CD 20. Em caso de falha, fica atordoada por 1d4 rodadas. Mesmo em caso de sucesso, fica surda por 1 rodada. Como criaturas surdas sofrem –4 em testes de Iniciativa, uma granada sônica utilizada antes do início de um combate pode fornecer uma grande vantagem estratégica.

Incenso: geralmente vem em uma barra cilíndrica, queimada como um charuto, liberando sua fragrância no ambiente. Também pode vir em pó, sendo queimado em um braseiro.

Itens Alquímicos

Item	Preço	Custo das Matérias-Primas	Tempo de Fabricação	CD do teste de Ofício (alquimia)	Peso
Ácido concentrado	30 TO	10 TO	1 semana	20	0,5kg
Água congelante	10 TO	3 TO	1 semana	15	0,5kg
Anabolizante	25 TO	8 TO	1 semana	20	—
Antitoxina	50 TO	17 TO	1 semana	15	—
Bolsa de cola	50 TO	17 TO	1 semana	20	0,5kg
Bomba fétida	20 TO	7 TO	1 semana	20	0,5kg
Bomba de fumaça	20 TO	7 TO	1 semana	20	0,5kg
Cola	10 TO	3 TO	1 semana	15	—
Formol	30 TO	10 TO	1 semana	20	—
Giz arcano	30 TO	10 TO	1 semana	20	—
Elixir de vida, menor	60 TO	20 TO	1 semana	20	0,5kg
Elixir de vida, maior	150 TO	100 TO	3 semanas	25	0,5kg
Elixir de vida, puro	300 TO	500 TO	15 semanas	30	0,5kg
Essência de mana, menor	90 TO	30 TO	1 semana	20	0,5kg
Essência de mana, maior	200 TO	150 TO	4 semanas	25	0,5kg
Essência de mana, pura	500 TO	750 TO	7 semanas	30	0,5kg
Estalinho Gury	20 TO	7 TO	1 semana	15	—
Extrato de gelo eterno	30 TO	10 TO	1 semana	20	0,5kg
Fogo fumegante	30 TO	10 TO	1 semana	20	0,5kg
Granada de Nimb	300 TO	100 TO	1 semana	25	0,5kg
Granada sônica	50 TO	17 TO	1 semana	20	0,5kg
Incenso	3 TO	1 TO	1 semana	15	—
Licor de feiticeiro	20 TO	7 TO	1 semana	20	0,5kg
Óleo detector de veneno	10 TO	3 TO	1 semana	15	—
Óleo inflamável	30 TO	10 TO	1 semana	15	0,5kg
Óleo de lampião obra-prima	10 TO	3 TO	1 semana	15	0,5kg
Óleo da pureza	50 TO	17 TO	1 semana	15	0,5kg
Pó cegante Vanndaime	50 TO	17 TO	1 semana	20	—
Sedativo	20 TO	7 TO	1 semana	20	0,5kg
Suco de mago	20 TO	7 TO	1 semana	20	0,5kg
Tinta invisível	8 TO	3 TO	1 semana	15	—

Ajuda na concentração mística — testes de Identificar Magia para lançar magias com armadura ou usar instrumento mágico recebem um bônus de +4 enquanto incenso estiver sendo queimado. Uma porção de incenso queima por uma hora.

Licor de Feiticeiro: este tônico faz com que um feiticeiro (ou outro usuário qualquer) sinta-se melhor e mais confiante. Durante todo o dia, o usuário recebe +2 em Carisma, mas sofre –2 em Inteligência. Se você não tomar o licor no dia seguinte, sofre uma penalidade de –2 em Carisma e Inteligência por uma semana.

Óleo Detector de Veneno: este líquido muda de cor quando entra em contato com uma substância venenosa, mas permanece incolor em contato com outras substâncias. Revela qualquer veneno que não esteja oculto por magia.

Óleo Inflamável: um frasco de vidro contendo óleo que não entra em combustão em contato com o ar, mas que é um ótimo combustível. Você atira o frasco, fazendo um ataque de toque à distância. Uma criatura atingida pelo óleo recebe vulnerabilidade a fogo (+50% de dano por efeitos de fogo) até o fim do combate. Além disso, se o alvo sofrer pelo menos 1 ponto de dano de fogo, ou simplesmente entrar em contato com qualquer chama, pegará fogo. Uma criatura em chamas sofre 1d6 pontos de dano no fim do seu próximo turno, a menos que apague as chamas (com uma ação completa).

Óleo de Lampião Obra-Prima: este óleo é mais potente e puro, fazendo com que a chama de um lampião queime por 12 horas e ilumine até 12m.

Óleo da Pureza: este óleo absorve todas as impurezas de líquidos e metais. Quando usado para purificar líquidos, anula todos os venenos e impurezas, tornando qualquer líquido totalmente seguro para beber. Armaduras polidas com este óleo ficam brilhantes como um espelho!

Pó Cegante Vanndaime: tornado célebre pelo extravagante monge halfling Vanndaime, este pó é criado especificamente para irritar os olhos. Você atira o pó, fazendo um ataque de toque à distância. Uma criatura atingida fica cega por 1d4 rodadas.

Sedativo: esta poção diminui as dores do usuário. Durante todo o dia, o usuário recebe +2 em Constituição, mas sofre –2 em Destreza. Se você não tomar uma dose de sedativo no dia seguinte, sofre uma penalidade de –2 em Constituição e Destreza por uma semana.

Suco de Mago: este tônico faz com que um mago (ou qualquer outro usuário) se concentre melhor. Durante todo o dia, o usuário recebe +2 em Inteligência e –2 em Carisma. Se você não tomar o suco no dia seguinte, sofre uma penalidade de –2 em Inteligência e Carisma por uma semana.

Tinta Invisível: qualquer coisa escrita com esta tinta ficará invisível dentro de uma hora. Para que o texto volte a aparecer, deve-se passar a tinta invisível sobre ele. Se a tinta usada para revelar não for exatamente do mesmo tipo, o texto fica borrado e ilegível. Assim, o texto original só pode ser revelado por quem possuir a exata tinta utilizada para escrever. Um frasco é suficiente para escrever e revelar uma página.

Roupas e Acessórios

Avental: um típico avental é feito de couro ou algodão, de cor natural branca ou bege. Possui um ou mais bolsos para guardar ferramentas que auxiliam no trabalho. Ajuda a proteger o corpo de sujeira, faíscas e respingos, concedendo um bônus de +1 em testes de Ofício; entretanto, seu peso impõe –1 de penalidade de armadura.

Botas de Couro: têm solado duro e são amarradas por tiras de couro acima do calcanhar. Ótimas companheiras de viagem, concedem +1 em testes de Fortitude para fazer marcha forçada (*Tormenta RPG*, página 233). Costumam combinar com calças ou vestidos sensuais!

Capa: uma capa é feita com couro, para proteger o seu usuário do sol e da chuva. Pode vir com ou sem capuz. Concede +1 em todos os testes para resistir a efeitos climáticos não mágicos (*Tormenta RPG*, páginas 233 e 234).

Capa Elegante: uma capa tingida de cor viva, com forro para maior conforto. O bônus contra efeitos climáticos aumenta para +2.

Chapéus: existem em inúmeras variedades. Aqui vão algumas das favoritas dos arcanos.

Barrete: um chapéu de couro rente ao crânio e à nuca.

Fez: este chapéu feito de tecido aveludado tem a forma de um cilindro baixo. Pode ter um cordão ou crina saindo do topo como enfeite.

Chapéu Cônico: geralmente feito com uma armação de couro sobreposta por um tecido leve. Tingido de cores vivas, pode contar com bordados como enfeite.

Chapéu Pontudo: um chapéu cônico com abas para melhor proteger do sol e da chuva.

Tiara: um círculo de metal (geralmente prata ou ouro) enfeitado com entalhes ou pedras preciosas, usado ao redor da cabeça.

Touca: feita de pano, cobre todo o couro cabeludo. Ideal para arcanos dorminhocos. Um pompom na ponta é opcional.

Turbante: um pano longo, amarrado em várias camadas na cabeça até que fique totalmente enrolado. Típico dos qareen.

Um chapéu concede um bônus de +1 em uma perícia baseada em Carisma à escolha do jogador, com aprovação do mestre. Por exemplo, um barrete (típico de mercenários) pode ajudar em Intimidação, enquanto que um vistoso turbante auxilia em Atuação.

Cinto/Bandoleira de Poções: pode guardar até 5 frascos capazes de armazenar itens alquímicos de até 0,5 kg. A versão cinto é usada na cintura, enquanto que a bandoleira cruza o peito em diagonal, do ombro à cintura. Um item alquímico ou uma poção no cinto ou bandoleira pode ser sacado como uma ação livre.

Luvas de Trabalho: feitas de couro grosso e resistente, protegem o usuário de materiais muito frios ou quentes,

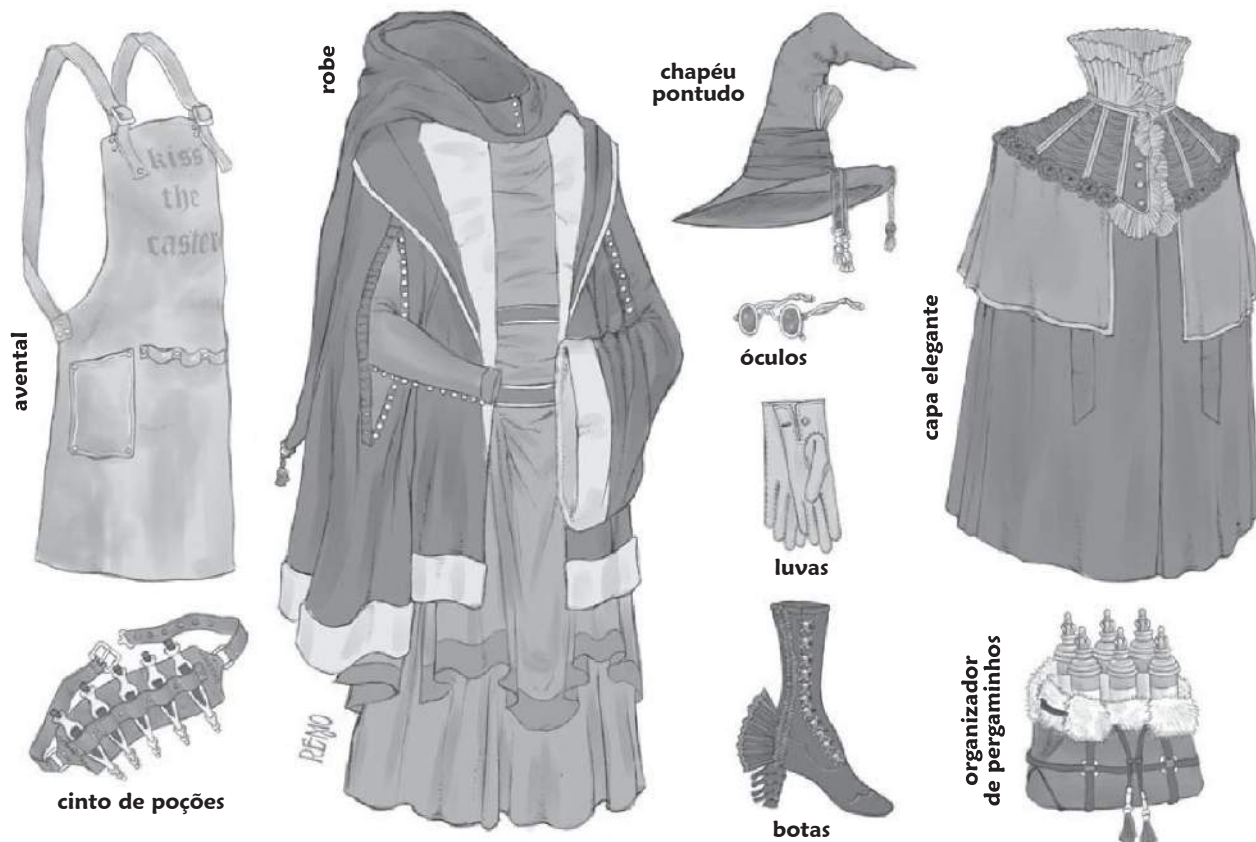
substâncias corrosivas, etc. Concedem um bônus de +1 em testes de Ofício, cumulativo com avental. Contudo, por limitarem a destreza manual, impõem –1 de penalidade em testes de Ladinagem.

Óculos: essencial para arcanos míopes. Embora não haja regras específicas para problemas de visão, o mestre pode impor uma penalidade de –2 em testes de Percepção de personagens que passaram da meia idade (*Tormenta RPG*, página 118), ou oferecer algum pequeno bônus para um jogador que aceitar voluntariamente a penalidade. Nesses casos, os óculos cancelam-na, concedendo visão normal.

Organizador de Pergaminhos: uma caixa de couro que armazena pergaminhos, geralmente pendurada no cinto. Possui separadores internos que permitem organizar até 6 pergaminhos confortavelmente. Um pergaminho no organizador pode ser sacado como uma ação livre. Não é impermeável.

Robe/Manto: um tecido que cobre todo o corpo, geralmente amarrado na cintura. Possui inúmeras variações, mas a maior parte tem mangas compridas e uma espécie de saia. É o típico visual de "mago", e concede +2 em testes de Diplomacia em situações em que magos são bem vistos (na Academia Arcana, em Wynlla, etc.). Da mesma forma, concede +2 em testes de Enganação para alguém que esteja tentando se fazer passar por um mago!

Roupas e Acessórios

Item	Preço	Peso
Avental	1 TO	1kg
Botas de couro	8 TO	1kg
Capa	1 TO	1kg
Capa elegante	30 TO	1,5kg
Chapéus		
Barrete	2 TO	—
Fez	5 TO	—
Chapéu cônico	12 TO	—
Chapéu pontudo	15 TO	—
Tiara	20 TO	—
Touca	2 TO	—
Turbante	8 TO	—
Cinto/bandoleira de poções	20 TO	0,5kg
Luvas de trabalho	5 TO	250g
Óculos	100 TO	—
Organizador de pergaminhos	25 TO	0,5kg
Robe/manto	10 TO	2kg

"Nesta estação, a tendência do misticismo mescla o tradicional ao inusitado, com um toque de pseudo-historicismo e pitadas de goticismo avulso."

— Sconzius Reminus, alfaiate da alta nobreza do Reinado

O Laboratório Arcano

Nenhum pesquisador pode trabalhar sem um bom laboratório. O laboratório arcano é composto de uma biblioteca e/ou uma bancada de alquimia. Uma biblioteca é necessária para pesquisar magias arcanas, e fornece um bônus em testes da bancada de alquimia para sintetizar produtos. Uma bancada de alquimia é necessária para sintetizar produtos, e fornece bônus em testes da biblioteca para pesquisar magias arcanas.

Estas bibliotecas e bancadas estão divididas em categorias que descrevem a quantidade e qualidade de seus recursos. Bibliotecas contêm estantes, grimórios e demais livros, tintas, penas e outros materiais para a pesquisa e prática da magia. Bancadas de alquimia contêm frascos, pipetas, um pilão, balões, condensadores, funis, balanças e demais acessórios.

Os preços não consideram o custo do terreno, apenas dos apetrechos em si. Em caso de avanço de categoria, o arcano deve pagar apenas a diferença do valor de uma categoria para a outra. Bibliotecas e bancadas possuem um custo de manutenção, que deve ser pago mensalmente. Caso o custo não seja pago, a biblioteca ou bancada deixa de conferir seus benefícios.

Pesquisando Magias

Um arcano pode aumentar seu conhecimento de magias através de pesquisa, aprendendo novas técnicas para seu arsenal. Isso exige uma biblioteca arcana de categoria adequada, tempo para pesquisar e recursos para gastar com materiais de pesquisa. O mestre deve aprovar qualquer magia a ser aprendida.

Para pesquisar uma magia, o arcano gasta os recursos e tempo listados na caixa a seguir e faz um teste de Identificar Magia contra a CD adequada. Caso tenha sucesso, aprende a magia em questão. Em caso de falha, deve começar de novo, gastando mais uma vez o tempo e materiais.

Custo: 500 TO x nível da magia

Tempo: 2 semanas x nível da magia

CD: 10 + (5 x nível da magia)

Assim, por exemplo, um arcano que deseja pesquisar *lâmina afiada* (uma magia de 3º nível) deve dispor de uma biblioteca de 4ª categoria. Com a biblioteca, ele gasta 6 semanas (2 semanas multiplicadas por 3) e 1.500 TO (500 TO multiplicados por 3). Então faz um teste de Identificar Magia contra CD 25 (10 + o nível da magia multiplicado por 5). Em caso de sucesso, aprende *lâmina afiada*.

Por fim, existem alguns modificadores para o teste de Identificar Magia.

Condição	Modificador
Ajuda de um mestre	+4
Ajuda de um aprendiz	+1
Bancada de alquimia	+1 a +4
Falha anterior	+1 cumulativo

Ajuda de um Mestre: este não precisa ser necessariamente o seu mestre (se é que você tem ou teve um), apenas um arcano com três ou mais níveis de classe acima de você.

Ajuda de um Aprendiz: se você já possui um aprendiz (pelo talento Liderança ou outra habilidade), ele pode ajudá-lo nas tarefas mais simples e tediosas da pesquisa.

Bancada de Alquimia: útil para realizar testes e experimentar com componentes. Seu bônus depende de sua categoria.

Falha Anterior: caso você falhe no teste de Identificar Magia, pode continuar pesquisando, com um modificador de +1 cumulativo até que você seja bem-sucedido.

Biblioteca Arcana

Categoria	Pode pesquisar magias...	Bônus	Valor de Compra	Manutenção
5ª	de até 2º nível	—	1.000 TO	—
4ª	de até 4º nível	+1 em testes de Ofício (alquimia)	4.000 TO	30 TO
3ª	de até 6º nível	+2 em testes de Ofício (alquimia)	9.000 TO	60 TO
2ª	de até 8º nível	+3 em testes de Ofício (alquimia)	16.000 TO	150 TO
1ª	de até 9º nível	+4 em testes de Ofício (alquimia)	25.000 TO	300 TO

Bancada de Alquimia

Categoria	Pode sintetizar...	Bônus	Valor de Compra	Manutenção
5ª	itens de até 20 TO*	—	200 TO	—
4ª	itens de até 50 TO*	+1 em testes de pesquisa de magias	500 TO	30 TO
3ª	itens de até 200 TO*	+2 em testes de pesquisa de magias	1.000 TO	60 TO
2ª	itens de até 500 TO*	+3 em testes de pesquisa de magias	2.000 TO	150 TO
1ª	qualquer item	+4 em testes de pesquisa de magias	5.000 TO	300 TO

**Preço de venda, não de fabricação.*

Coletando Materiais

Você mesmo pode coletar os materiais usados na fabricação de poções, elixires, óleos e outros produtos alquímicos. Você pode usar Ofício (boticário) — representando a coleta de ervas — ou Ofício (mineração) — representando a coleta de minérios. Em termos de regras, ervas e minérios têm a mesma função, e ambos podem ser usados para fabricar qualquer item alquímico. Elfos recebem +2 em testes para coletar ervas, e anões recebem +2 em testes para coletar minérios.

Coletar materiais exige um dia de trabalho (que envolve prospecção, extração e filtragem) e um teste da perícia adequada. A CD varia de acordo com o ambiente.

Ambiente	CD Boticário	CD Mineração
Aquático	25	30
Área de Tormenta	40	40
Colina	20	15
Deserto	30	25
Floresta	15	20
Montanha	25	15
Pântano	15	25
Planície	20	20
Savana	20	25
Selva	15	25
Subterrâneo	25	15
Tundra	25	20

Em caso de sucesso, o coletor obtém 1 TO em materiais por ponto pelo qual o resultado do teste excedeu a CD. Por exemplo, um arcano coleta ervas em uma planície, e obtém um resultado 30 em seu teste de Ofício (boticário). Ele coleta 10 TO em materiais para itens alquímicos. Você também pode vender a matéria-prima coletada, cobrando o mesmo valor que coletou.

Itens Mágicos

Amuleto do Conhecimento Arcano

Este amuleto de prata, gravado com o brasão da Academia Arcana, pode ser usado como prendedor de capa ou como broche. É oferecido como premiação para alunos aprovados no Teste do Vento (veja no Capítulo 4). Uma vez por dia, oferece ao usuário um bônus de +10 em um teste de Conhecimento (arcano). No entanto, o amuleto não funciona no território da Academia — impedindo que seja usado em exames e provas.

Aura tênue; Criar Itens Maravilhosos, Foco em Perícia (Conhecimento [arcano]), *detectar magia*; Preço 2.000 TO.

Anel da Contramágica

Este anel feito de aço polido com uma pérola incrustada armazena uma magia arcana. Quando o usuário do *anel da contramágica* é alvo da mesma magia que está armazenada, pode anular a magia lançada contra ele automaticamente. A magia armazenada no anel é então "gasta". Armazenar uma magia no anel exige o tempo de execução normal da magia escolhida.

Aura tênue; Criar Itens Maravilhosos, *dissipar magia*; Preço 4.000 TO.

Anel da Graça das Águas

Este anel de prata exibe uma turmalina incrustada; na própria gema está gravado o brasão da Academia Arcana. É oferecido como premiação para alunos aprovados no Teste da Água (veja no Capítulo 4). Fornece um bônus de +1 em CA e, uma vez por dia, oferece um bônus de +5 em um teste de Conhecimento (natureza). O bônus em CA funciona em qualquer lugar, mas o bônus em Conhecimento (natureza) não pode ser usado no território da Academia.

Aura tênue; Criar Itens Maravilhosos, *escudo arcano*, Foco em Perícia (Conhecimento [natureza]); Preço 2.500 TO.

Barraca Segura de Aleph

Esta barraca mágica foi criada pelo famoso Aleph Olhos Vermelhos, para ajudá-lo em suas andanças por Arton. É o objeto de desejo de todos os arcanos que não gostam de acampar nos ermos — ou seja, quase todos. Trata-se de uma barraca de tecido simples, com capacidade para duas criaturas Médias. A *barraca segura de Aleph* protege seus ocupantes de todas as intempéries climáticas, até mesmo em casos extremos (tempestades, inundações, terremotos, avalanches, erupções vulcânicas, etc.), mantendo-os em condições confortáveis de temperatura e umidade. Além disso, quando uma criatura se aproxima a menos de 9m da barraca com intenção de ferir seus ocupantes, eles acordam imediatamente, cientes da situação perigosa. Todos os efeitos da barraca só funcionam se ela estiver fechada.

Aura tênue; Criar Itens Maravilhosos, *pequeno refúgio*; Preço 7.500 TO.

Bastão do Favor de Wynna

Este bastão de metal é pintado com faixas de cores exóticas e possui duas pedras preciosas, um rubi e uma ametista, em cada extremidade. É oferecido como premiação para alunos aprovados no Teste do Fogo (veja no Capítulo 4) e, portanto, serve como comprovação de que o usuário formou-se na Academia Arcana. Funciona exatamente como um *bastão metamágico* (*Tormenta RPG*, página 258), mas o talento que proporciona é determinado aleatoriamente ao nascer do sol. Role 1d10:

1-2) Aumentar Magia.

3-4) Estender Magia.

5-6) Magia Silenciosa.

7-8) Potencializar Magia.

9-10) Maximizar Magia.

Aura poderosa; Criar Itens Maravilhosos, Aumentar Magia, Estender Magia, Magia Silenciosa, Potencializar Magia e Maximizar Magia; Preço 9.000 TO.

Bordão da Defesa

Este *bordão +2* é feito de aço com empunhaduras de cobre. É a marca dos arcanos lutadores, muito valorizado por aqueles que passam mais tempo em masmorras do que em laboratórios, e concede CA +2 ao usuário.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *arma mágica*, *escudo arcano*; Preço 16.000 TO.

Bordão da Evocação

Este *bordão +3* é feito de ferro escuro. Enquanto um conjurador arcano estiver empunhando o *bordão da evocação*, todas as suas magias que causam dano têm seu dano aumentado em +1 dado do mesmo tipo.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, Potencializar Magia, *mísseis mágicos maior*; Preço 38.000 TO.

Bordão da Invocação

Este *bordão +1* é feito de vidro, e entalhado com desenhos de inúmeras criaturas em toda a sua superfície. Enquanto um conjurador arcano estiver empunhando o *bordão da invocação*, todas as criaturas invocadas por ele recebem redução de dano 1 por nível da magia que as invocou. Por exemplo, o monstro invocado por *invocar monstro IV* recebe RD 4.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, Potencializar Invocação, *pele de pedra*; Preço 25.000 TO.

Bordão das Maldições

Este *bordão +1* é feito de madeira Tollon retorcida, e tem aparência sinistra e perturbadora. Apesar do material e da qualidade de sua manufatura, muitas vezes tem aspecto primitivo, com adornos rústicos (ossos de animais, ervas fedorentas, etc.). O *bordão das maldições* fornece um bônus de +5 em testes de Identificar Magia para as maldições de um bruxo.

Aura tênue; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *rogar maldição*; Preço 2.500 TO.

Bordão do Geomante

Este *bordão +1* é feito de pedra, mas pesa o mesmo que um bordão normal. Sua aparência abrutalhada combina com os geomantes (veja no Capítulo 1). O *bordão do geomante* concede um bônus de +1 em ataques, dano, CA e testes de resistência ao servo elemental de um geomante. Além disso, o usuário recebe redução de dano 2. Esta redução de dano é aplicada à metade do dano que um geomante recebe do seu servo.

Aura tênue; Criar Armas e Armaduras Mágicas, especialização geomante; Preço 10.000 TO.

Bordão do Tempo

Este *bordão +4* é feito de madeira e tem aparência simples e comum, mas possui grande poder. Uma vez por dia, o usuário do *bordão do tempo* pode gastar uma ação completa para conceder o poder do tempo a seus aliados. 1d6 aliados a até 9m podem usar uma ação padrão no turno do usuário, além de ter suas ações normais durante a rodada.

Aura poderosa; Criar Armas e Armaduras Mágicas, Magia Duradoura, *parar o tempo*; Preço 150.000 TO.

Chave de Wynna

Esta pequena e delicada chave dourada traz a efígie da Deusa da Magia. Ela permite, uma vez por dia, lançar *portal para o saber* (veja no Capítulo 3).

Aura tênue; Criar Itens Maravilhosos, *portal para o saber*, o conjurador precisa ter visitado pelo menos uma vez a Academia Arcana; Preço 900 TO.

Colar das Bolas de Fogo

Este colar de ouro possui cinco pequenos rubis incrustados. Uma vez por dia, com uma ação padrão, o usuário do *colar das bolas de fogo* pode invocar uma *bola de fogo* (CD para resistir 17). Além disso, o usuário recebe resistência a fogo 10.

Aura tênue; Criar Itens Maravilhosos, *bola de fogo*, *resistência a energia*; Preço 12.000 TO.

Criatura em Miniatura

Estes fabulosos construtos mágicos são versões em miniatura de criaturas reais, cabendo na palma da mão de uma criatura Média. Existem miniaturas de gnolls, águias, ogros e até dragões — a variedade é quase infinita. Os materiais e a manufatura dependem do poder da criatura representada. Gnolls costumam ser feitos de madeira ou argila, águias são feitas de prata ou marfim, dragões são feitos de ouro e joias. Uma vez por dia, como uma ação padrão, o usuário de uma *criatura em miniatura* pode arremessá-la ao chão e falar uma palavra de comando, fazendo com que o item torne-se uma versão típica da criatura representada. A criatura então irá lutar em nome do usuário, ou cumprir qualquer tarefa a seu alcance (um grifo pode ser montado, um gigante pode erguer objetos pesados, etc.). Se for usada em combate, uma *criatura em miniatura* permanece ativa até o final do encontro, ou até ser reduzida a 0 PV. Fora de combate, a *criatura em miniatura* fica ativa por até 4 horas.

Aura variável (veja abaixo); Criar Itens Maravilhosos, *encolher item* e veja abaixo; Preço variável (veja abaixo).

ND da criatura	Aura	Pré-requisito adicional	Preço
2 ou menos	Tênue	*Invocar monstro I*	2.000 TO
3 a 8	Tênue	*Invocar monstro III*	12.000 TO
9 a 14	Moderada	*Invocar monstro V*	35.000 TO
15 a 19	Poderosa	*Invocar monstro VII*	70.000 TO
20 ou mais	Poderosa	*Invocar monstro IX*	120.000 TO

Manto dos Dao

Este belo manto de tecido azul escuro (para alunos do sexo masculino) ou vermelho escuro (para o sexo feminino)

tem símbolos da Academia Arcana e de Wynna bordados alternadamente na gola e nas bainhas. É oferecido como premiação para alunos aprovados no Teste da Terra (veja no Capítulo 4). Fornece um bônus de +2 em todos os testes de resistência e um bônus adicional de +2 em testes de Vontade para lançar magias em condições precárias (em movimento, ao sofrer dano, etc.). Um presente dos dao (outro nome dos gênios da terra) aos alunos mais bravos e dedicados, este item funciona dentro do território da Academia — ao contrário do *amuleto do conhecimento arcano* e do *anel da graça das águas*. Assim, seu bônus em testes de resistência pode ser usado para os testes de frustração dos alunos (veja no Capítulo 4).

Aura tênue; Criar Itens Maravilhosos, *resistência*. Preço 4.500 TO.

Manto da Difusão

Este manto rosado com forro púrpura cria imagens estáticas semitransparentes de seu usuário quando este se movimenta. O usuário do *manto da difusão* fica permanentemente sob o efeito da magia *nublar* (20% de falha em todos os ataques contra ele). O usuário pode ativar e desativar este efeito a qualquer momento, como uma ação livre.

Aura tênue; Criar Itens Maravilhosos, *nublar*. Preço 24.000 TO.

Monóculo da Águia

Este monóculo com armação de ouro e uma lente fina se encaixa magicamente sobre o olho de qualquer criatura Grande ou menor. O *monóculo da águia* concede visão perfeita e a capacidade de enxergar detalhes normalmente imperceptíveis a olho nu. O usuário recebe um bônus de +5 em testes de Percepção e a habilidade de classe encontrar armadilhas.

Aura moderada; Criar Itens Maravilhosos, *visão da verdade*; Preço 12.500 TO.

Robe das Estrelas

Diz-se que este robe totalmente escuro por fora e por dentro foi um presente de Tenebra para alguns de seus servos arcanos. O *robe das estrelas* revela seu poder apenas durante a noite ou em ambientes muito escuros. Nessas condições, lindas estrelas brilham sobre o fundo escuro do robe. O usuário recebe um bônus de +2 em todas as habilidades, visão no escuro e –4 de penalidade em testes de Furtividade.

Aura moderada; Criar Itens Maravilhosos, criador deve ser devoto de Tenebra; Preço 29.000 TO.

Novos Poderes Especiais de Armas

Dolorosa: cada ataque bem-sucedido com uma arma *dolorosa* causa dano igual ao modificador de Força do usuário em todas as criaturas a até 3m (incluindo o próprio usuário). O alvo do ataque recebe este dano em adição ao dano normal da arma. Apenas armas de ataque corpo-a-corpo podem receber este encantamento.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *toque macabro*; Preço +2 de bônus.

Drenante: cada ataque bem-sucedido com a arma causa 1 ponto de dano adicional, e o usuário da arma recupera 1 PV ou 1 PM (à sua escolha).

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *drenar temporário*; Preço +1 de bônus.

Impaciente: uma arma *impaciente* pode ser sacada como uma ação livre. Caso o usuário possua o talento Saque Rápido, a arma concede um bônus de +4 em Iniciativa. Se a arma for sacada e usada para atacar na mesma rodada, concede +2 de bônus em ataque. Caso o usuário seja desarmado, a arma "pula" de volta para sua mão na rodada seguinte, a menos que seja segura ou presa de alguma forma.

Aura tênue; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *velocidade*; Preço +2 de bônus.

Primitiva: apenas porretes, adagas, lanças e machadinhas feitas de materiais rústicos (pedra, osso, madeira...) podem ser *primitivas*. Uma arma *primitiva* causa +4 de dano, e concede um bônus de +10 para quebrar armas e objetos refinados (feitos de metal, obra-prima, etc.) com a manobra separar.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *força do touro*; Preço +2 de bônus.

Novos Poderes Especiais de Armaduras e Escudos

Célebre: uma armadura ou escudo *célebre* muda de aparência ao adquirir um novo usuário, mostrando seu brasão ou símbolo pessoal. Caso o usuário não possua um brasão ou símbolo, o item cria um automaticamente, adequando-se à sua personalidade e glorificando-o (mostra um leão caso o usuário seja um guerreiro, um corvo caso seja um ladino, etc.). Um item *célebre* concede um bônus de +2 em Carisma a seu usuário. Além disso, o usuário ganha um bônus de +1 em jogadas de ataque e CA sempre que estiver lutando contra um inimigo que o conheça (pessoalmente ou por fama). Caso um inimigo venha caçar o usuário por sua fama ou feitos (por vingança, por justiça...), estes bônus dobram — +2 em ataques e CA.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *esplendor da águia*; Preço +2 de bônus.

Perseverança: uma armadura *da perseverança* recompensa seu usuário por tentar várias vezes a mesma ação, até que seja bem-sucedido. Sempre que o usuário falhar em qualquer teste (de ataque, habilidade, perícia ou resistência), pode declarar que está ativando o poder da armadura. Se tentar o mesmo teste (um ataque com a mesma arma contra o mesmo alvo, um teste da mesma perícia para a mesma tarefa...) na rodada seguinte, recebe um bônus de +1. Em caso de uma nova falha, o usuário pode tentar mais uma vez na rodada seguinte, recebendo um bônus de +2, então +3, +4 e +5 (o máximo). Se o usuário for bem-sucedido no teste ou fizer qualquer outra ação voluntária, o efeito é quebrado, e o bônus desaparece. Assim, o usuário não pode atacar qualquer outro alvo, usar qualquer

outra arma, testar qualquer outra perícia, etc., ou perderá seu bônus cumulativo. Caso o usuário esteja usando o poder da armadura para um teste de resistência, deve deixar de fazer qualquer ação que exija uma rolagem, concentrando-se apenas nos testes de resistência, para não perder o bônus cumulativo. Este encantamento é muito apreciado por pesquisadores e outros que dedicam-se a longas tarefas extenuantes.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *heroísmo*; Preço +2 de bônus.

Portal: uma armadura ou escudo *do portal* "absorve" um ataque corpo-a-corpo ou à distância por rodada, através de um pequeno portal dimensional. Então abre outro minúsculo portal, redirecionando o ataque a um inimigo adjacente ao usuário. Caso a jogada de ataque inicial seja suficiente para acertar o novo alvo, ele sofre o dano normal do ataque. Apenas o primeiro ataque que o usuário sofre a cada rodada é afetado.

Aura poderosa; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *piscar*, *porta dimensional*; Preço +5 de bônus.

Tufão: uma armadura *do tufão* está sempre envolta em rajadas de vento. Concede um bônus de +2 em CA contra todos os ataques à distância e de +4 em testes de Atletismo para saltar. Além disso, o usuário fica permanentemente sob efeito de *queda suave*.

Aura moderada; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *lufada de vento*, *queda suave*; Preço +2 de bônus.

Novo Artefato: Chapéu da Conjuração Imprevisível

Este chapéu pontudo verde pertencia a um jovem mago vindo de outro mundo. Infelizmente, o rapaz foi devorado por otyughs pouco tempo depois de chegar a Arton, e desde então seu caótico chapéu mágico passa de usuário a usuário, aumentando seu poder e metendo-os em encrencas. O *chapéu da conjuração imprevisível* possui dois efeitos. Sempre que o usuário lançar uma magia arcana, pode tirar o chapéu e enfiar a mão em seu interior (um espaço dimensional maior por dentro do que por fora), como uma ação de movimento. Se fizer isso, sua magia fica automaticamente sob efeito do talento Maximizar Magia. Contudo, há 50% de chance de que o usuário não consiga lançar a magia que desejava, mas outra magia aleatória de mesmo nível, que ele conheça e/ou que esteja preparada.

O segundo poder do chapéu é ainda mais arriscado. O usuário pode optar por não usar uma de suas magias, mas tirar o chapéu e enfiar a mão em seu interior (uma ação de movimento) enquanto recita uma rima de sua própria autoria (uma ação padrão), solicitando uma magia arcana *qualquer* (incluindo uma magia que o usuário não conheça ou de um nível que ele não possa lançar). O usuário faz um teste de Atuação contra CD 20 + 2 x o nível da magia que deseja lançar. Com uma falha no teste de Atuação, nada acontece. Se o usuário for bem-sucedido, há 50% de chance de que o chapéu cumpra seu desejo, lançando a magia pretendida. Contudo, também há 50% de chance de que o chapéu distorça as palavras do usuário, "interpretando" a rima de forma errada e lançando uma magia ou efeito inútil, perigoso ou constrangedor. Por exemplo, o usuário solicita a magia *nuvem incendiária*. Ele então recita: "Monstros não faltam, eu tenho bastante/ Vamos queimá-los, nuvem fumegante!". Com um sucesso no teste de Atuação, o jogador testa sua sorte. Há 50% de chance de que o chapéu lance *nuvem incendiária*, mas também há 50% de chance de que ele lance *névoa* e *mãos flamejantes*. Ou, pior ainda, de que apareçam monstros na casa do usuário (já que ele "tem bastante") e que as nuvens do céu comecem a despejar fumaça preta sobre todos. A parte de queimar os monstros? Bem, imagine que há monstros na casa do usuário, e que ele esqueceu uma chaleira no fogo...

Aura avassaladora.

Criando Itens Mágicos

O módulo básico de *Tormenta RPG* não traz regras para a criação de itens mágicos, pois este é o trabalho de artífices que passam suas vidas em oficinas, não de heróis aventureiros. Entretanto, pode ser que um jogador queira criar seus próprios itens mágicos. Nesse caso, os talentos a seguir podem ser usados — com a permissão do mestre, é claro.

Para criar um item mágico, você deve possuir o talento correspondente ao tipo de item. Também deve cumprir outros pré-requisitos — veja a descrição de cada talento. Caso você cumpra todos os pré-requisitos do item, pode criá-lo. Isso exige uma semana por 1.000 TO de preço do item, e matérias-primas no valor de metade do preço do item. Por exemplo, criar um *colar das bolas de fogo* — um item de 12.000 TO — exige 12 semanas de trabalho e o gasto de 6.000 TO em matérias-primas. Além disso, a criação de um item mágico consome um pouco da essência vital de seu criador. O criador de um item mágico deve pagar uma quantidade de XP igual a 1/25 do preço do item. Portanto, a criação do *colar das bolas de fogo* custa 480 XP. Eis por que muitos conjuradores hesitam em criar itens mágicos.

Itens mágicos sem pré-requisitos não podem ser criados. Os segredos de sua criação se perderam no tempo, ou são itens que surgem apenas espontaneamente.

Também é possível consertar itens mágicos. Para consertar um item mágico você deve ter todos os pré-requisitos necessários para criá-lo, e gastar metade do tempo, TO e XP que gastaria para criá-lo.

A seguir estão os talentos de criação de itens mágicos.

Criar Armas e Armaduras Mágicas (Magia)

Você pode criar armas, armaduras e escudos mágicos.

Pré-requisito: capacidade de lançar magias de 5º nível.

Benefício: você pode criar armas, armaduras e escudos mágicos. O pré-requisito para criar esses itens é a capacidade de lançar magias de determinado nível, de acordo com o

bônus total (bônus numérico + bônus por poderes especiais) do item: magias de 5º nível para itens com bônus de até +2, magias de 6º nível para itens com bônus de até +4, magias de 7º nível para itens com bônus de até +6, magias de 8º nível para itens com bônus de até +8 e magias de 9º nível para itens com bônus de até +10. Alguns poderes especiais possuem pré-requisitos adicionais, conforme sua descrição. O preço desses itens depende de seu bônus total (veja em *Tormenta RPG*, páginas 242 e 247).

Criar Cajados (Magia)

Você pode criar cajados que você ou outro conjurador pode usar para lançar várias magias várias vezes.

Pré-requisito: capacidade de lançar magias de 7º nível.

Benefício: você pode criar cajados. O pré-requisito para criar um cajado é conhecer todas as magias que ele irá conter. O preço de um cajado é dado em sua descrição.

Veja mais sobre cajados em *Tormenta RPG*, página 255.

Criar Itens Maravilhosos (Magia)

Você pode criar acessórios mágicos, como amuletos, anéis, braceletes, capas, etc.

Pré-requisito: capacidade de lançar magias de 5º nível.

Benefício: você pode criar acessórios. O pré-requisito para criar um acessório é dado em sua descrição. Por exemplo, para criar um *amuleto do conhecimento arcano* (veja a página 61), você deve possuir Foco em Perícia (Conhecimento [arcano]) e conhecer *detectar magia*. O preço de um acessório é dado em sua descrição.

Criar Varinhas (Magia)

Você pode criar varinhas que você ou outro conjurador pode usar para lançar uma magia várias vezes.

Pré-requisito: capacidade de lançar magias de 3º nível.

Benefício: você pode criar varinhas. O pré-requisito para criar uma varinha é conhecer a magia que ela irá conter (varinhas podem conter magias de até 5º nível). O preço de uma varinha é igual ao nível mínimo que um conjurador precisa ter para lançar a magia contida nela x 750 TO. Se a magia tiver um componente material ou um custo em XP, você deve pagar esses custos para criar a varinha.

Veja mais sobre varinhas em *Tormenta RPG*, página 254.

Escrever Pergaminhos (Magia)

Você pode criar pergaminhos que você ou outro conjurador podem usar para lançar uma magia uma vez.

Pré-requisito: capacidade de lançar magias de 1º nível.

Benefício: você pode criar pergaminhos. O pré-requisito para criar um pergaminho é conhecer a magia que ele irá conter (pergaminhos podem conter qualquer magia). O preço de um pergaminho é igual ao nível mínimo que um conjurador precisa ter para lançar a magia contida nele x 25 TO. Se a magia tiver um componente material ou um custo em XP, você deve pagar esses custos para criar o pergaminho.

Veja mais sobre pergaminhos em *Tormenta RPG*, página 251.

Preparar Poções (Magia)

Você pode criar poções que você ou outro personagem podem beber para receber o efeito de uma magia.

Pré-requisito: capacidade de lançar magias de 2º nível.

Benefício: você pode criar poções. O pré-requisito para criar uma poção é conhecer a magia que ela irá conter (poções podem conter magias de até 3º nível que tenham uma ou mais criaturas como alvo). O preço de uma poção é igual ao nível mínimo que um conjurador precisa ter para lançar a magia contida nela x 50 TO. Se a magia tiver um componente material ou um custo em XP, você deve pagar esses custos para criar a poção.

Veja as mais sobre poções em *Tormenta RPG*, página 250.

Criando Pergaminhos, Poções e Varinhas

	Pergaminhos		Poções		Varinhas	
Nível da Magia	Custo	XP	Custo	XP	Custo	XP
1º	12,5 TO	1 XP	25 TO	2 XP	375 TO	30 XP
2º	37,5 TO	3 XP	75 TO	6 XP	1.125 TO	90 XP
3º	62,5 TO	5 XP	125 TO	10 XP	1.875 TO	150 XP
4º	87,5 TO	7 XP	—	—	2.625 TO	210 XP
5º	112,5 TO	9 XP	—	—	3.375 TO	270 XP
6º	137,5 TO	11 XP	—	—	—	—
7º	162,5 TO	13 XP	—	—	—	—
8º	187,5 TO	15 XP	—	—	—	—
9º	212,5 TO	17 XP	—	—	—	—

Os custos desta tabela substituem os custos descritos em *Tormenta RPG*.

Capítulo 3
Artes Arcanas

Embora muitos sejam capazes de lançar as magias mais básicas, os verdadeiros estudiosos sabem que a variedade da magia arcana é inesgotável. Um conjurador dedicado conta com um arsenal para qualquer situação, e é imprevisível para seus inimigos. Estes são os segredos das mais importantes guildas e escolas, os poderes dominados pelas mais raras linhagens. As artes arcanas de Arton.

As magias descritas a seguir utilizam as mesmas regras vistas em *Tormenta RPG*.

Abraço Gélido

Nível: arcana 2 (frio); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** 1 criatura que esteja agarrando o conjurador; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial (veja o texto).

Esta magia só pode ser lançada se o conjurador estiver sendo agarrado por uma criatura. Nestas condições, ele pode lançar *abraço gélido* sem um teste de Vontade. O corpo do conjurador fica subitamente muito gelado, e uma onda de frio intenso passa através dele para quem o estiver agarrando. O oponente sofre 4d8 pontos de dano de frio e deve realizar um teste de Fortitude. Se falhar, ficará atordoado por uma rodada e enredado por um minuto.

Abraço Gélido Maior

Nível: arcana 6 (frio).

Como *abraço gélido*, mas o oponente sofre 8d8 pontos de dano de frio e, se falhar no teste de Fortitude, ficará coberto por uma camada de gelo (com o mesmo efeito da magia *carne para pedra*). Uma criatura bem-sucedida no teste de Fortitude fica enredada por um minuto.

Alarme Maior

Nível: arcana 4 (abjuração); **Tempo de Execução:** 1 minuto; **Alcance:** 9m; **Área:** emanação de 90m de raio centrada em um ponto no espaço; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** especial (veja o texto).

Como *alarme* (*Tormenta RPG*, página 150), mas o primeiro intruso na área é afetado pela magia *luz*, centrada em seus pés (duração de uma hora) e deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade ou ficará paralisado por três rodadas. Finalmente, caso o primeiro intruso consiga fugir, o arcano e seus aliados recebem um bônus de +10 em testes de Sobrevivência para rastreá-lo. Este efeito tem duração de um dia.

Animar Corrente

Nível: arcana 3 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 corrente de até 15m; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você pode animar uma corrente para que ela combata seus inimigos. Você pode dar ordens para a corrente telepaticamente, como uma ação de movimento. A corrente pode realizar

as ações a seguir (apenas uma ação por turno).

• Mover-se com deslocamento de 9m.

• Atacar um oponente a até 3m com o bônus base de ataque do conjurador +4. Este ataque causa 1d6 pontos de dano (corrente normal) ou 2d4 pontos de dano (corrente com cravos), mais o modificador de Int ou Car do conjurador, mais metade do seu nível.

• Enroscar-se em uma criatura Grande ou menor a até 3m. O alvo faz um teste de Reflexos (CD pela magia). Em caso de falha, fica enredado. O alvo pode se soltar gastando uma ação completa e sendo bem-sucedido em um teste de Acrobacia (CD 22) ou Força (CD 27). A corrente tem CA 15, 10 pontos de vida e resistência a dano 10.

Aprimorar Familiar

Nível: arcana 1 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** seu familiar; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia torna seu familiar um exemplar miraculoso de sua espécie. Seu familiar recebe +2 em jogadas de ataque e dano, testes de resistência e perícias.

Ardil do Conjurador

Nível: arcana 4 (abjuração, essência); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Ardil do conjurador cria uma armadilha mágica que permanece latente até que o alvo lance uma magia. Quando isso ocorrer, o alvo sofre 1d4 pontos de dano de essência por nível da magia lançada, e deve fazer um teste de Vontade contra CD 10 + dano sofrido + nível da magia, ou a magia será perdida. Ativar itens mágicos ou beber poções não ativa o *ardil*.

Ardil do Guerreiro

Nível: arcana 4 (abjuração, essência); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Ardil do guerreiro cria um campo de proteção telecinético ao redor do conjurador. O primeiro ataque em corpo-a-corpo que o conjurador sofrer é anulado e revertido contra o atacante, em forma de energia arcana pura (dano de essência). O atacante sofre automaticamente o dano de seu ataque.

Arma de Energia

Nível: arcana 3 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 arma; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia concede o poder especial *energia brilhante* (*Tormenta RPG*, página 243) à arma afetada. Armas de energia brilhante realizam ataques de toque e emanam luz como uma tocha.

Arma Elemental

Nível: arcana 1 (eletricidade, fogo ou frio); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 arma; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia concede o poder especial *congelante* (+1d6 de dano de frio), *elétrica* (+1d6 de dano de eletricidade) ou *flamejante* (+1d6 de dano de fogo) à arma afetada (*Tormenta RPG*, páginas 243 a 244). *Arma elemental* pode ser lançada sobre armas que já possuem o poder escolhido. Nesse caso, os efeitos se acumulam, para um total de +2d6 pontos de dano.

Arma Elemental em Massa

Nível: arcana 5 (eletricidade, fogo ou frio); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** até 5 armas; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia concede o poder especial *explosão congelante* (+1d6 de dano de frio), *explosão elétrica* (+1d6 de dano de eletricidade) ou *explosão flamejante* (+1d6 de dano de fogo) às armas afetadas. Em caso de acerto crítico, armas de explosão causam +1d10 pontos de dano do descritor escolhido quando o multiplicador da arma é x2; +2d10 quando é x3, e +3d10 quando é x4 ou mais. *Arma elemental em massa* pode ser lançada sobre armas que já possuem o poder escolhido. Nesse caso, os efeitos se acumulam (para um total de +2d6 pontos de dano) em acertos normais, e o dano em acertos críticos aumenta em +1d10.

Arma Mágica Suprema

Nível: arcana 5, divina 6 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 arma; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *arma mágica* (*Tormenta RPG*, página 154), mas fornece +3 nas jogadas de ataque e dano.

Arma Vampírica

Nível: arcana 4 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 arma; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia encanta uma arma para que seu usuário receba PV temporários em valor igual à metade do dano físico causado pela arma. Este efeito não acontece quando a arma atinge construtos, elementais ou mortos-vivos.

Armadura Arcana Maior

Nível: arcana 3 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *armadura arcana* (*Tormenta RPG*, página 154), mas fornece +5 na classe de armadura. Este bônus é cumulativo com outras magias, mas não com bônus fornecido por armaduras.

Armadura Arcana Suprema

Nível: arcana 5 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *armadura arcana* (*Tormenta RPG*, página 154), mas fornece +6 na classe de armadura. Este bônus é cumulativo com outras magias, mas não com bônus fornecido por armaduras.

Aspecto do Dragão

Nível: arcana 5 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Aspecto do dragão invoca os poderes dos dragões para fortalecer o con-

Magias de Aspecto

Todas as magias de aspecto (*aspecto do dragão*, *da nagah*, *das sombras* e *do vampiro*) podem ter sua duração aumentada — até o ponto em que se tornem permanentes. Todo dia em que você juntar 100 TO e oferecê-las a um deus específico (Kallyadranoch para *aspecto do dragão*, Sszzaas para *aspecto da nagah*, Hyninn para *aspecto das sombras* e Tenebra para *aspecto do vampiro*), destruindo-as no processo, aumenta a duração da magia em um dia. Assim, você pode lançar *aspecto do dragão* (usando o componente material normal) e, no mesmo dia, obter e sacrificar 100 TO, aumentando assim a duração para 2 dias. No dia seguinte, antes que a duração acabe, pode obter e sacrificar mais 100 TO, aumentando a duração em mais 1 dia, e assim por diante. Caso deixe de fazer isso por um dia, a magia acaba, e você precisa começar de novo, a partir da duração normal. Se você mantiver uma magia de *aspecto* dessa forma por um ano inteiro sem interrupções, a magia passa a ter duração permanente e não pode ser dissipada (a não ser por um *desejo* ou *milagre*).

jurador. Existe uma versão desta magia para cada tipo de dragão cromático (azul, branco, marinho, negro, verde e vermelho). Contudo, você não precisa aprender ou preparar uma magia separada para cada cor — basta possuir o componente material apropriado.

O arcano começa a sofrer mutações em seu corpo. Seus olhos tornam-se ligeiramente luminosos, suas pupilas tornam-se verticais e escamas surgem sobre sua pele. Enquanto *aspecto do dragão* durar, o arcano recebe +2 em Força, Constituição e Carisma, +2 em CA e resistência 10 contra um tipo de energia de acordo com o tipo de dragão (eletricidade para azul, frio para branco, ácido para marinho e verde, energia negativa para negro e fogo para vermelho).

Componente material: uma escama de dragão do tipo desejado, no valor de 100 TO.

Aspecto da Nagah

Nível: arcana 7 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Aspecto da nagah invoca os poderes das nagah, seres humanoides ofídicos, para fortalecer o conjurador. O arcano começa a sofrer mutações em seu corpo. Adquire língua bifurcada, olhos de serpente e maçãs do rosto salientes. Quaisquer pelos faciais desaparecem, a cor de sua pele assume um tom esverdeado e escamas reptilianas surgem sobre sua pele. Enquanto *aspecto da nagah* durar, o arcano recebe imunidade a veneno, cura acelerada 5 e +4 em CA.

Componente material: uma escama de nagah no valor de 100 TO.

Aspecto das Sombras

Nível: arcana 6 (escuridão, ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Aspecto das sombras invoca os poderes furtivos de Hyninn para fortalecer o conjurador. Após lançar a magia, como uma ação completa, o arcano pode assumir uma forma translúcida e sombria. Nesta forma de sombra, o arcano se torna parcialmente incorpóreo: todos os ataques contra ele têm 50% de chance de falha, e seus próprios ataques tornam-se ataques de toque. Contudo, ele também se torna vulnerável à luz direta. Enquanto estiver em forma de sombra e exposto a uma fonte luminosa (luz do dia, ou uma tocha a 6m), sofre 1 ponto de dano por rodada.

Componente material: máscara ornamentada no valor de 100 TO.

Aspecto do Vampiro

Nível: arcana 4, divina 4 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Aspecto do vampiro invoca os poderes dos mortos-vivos de Tenebra para fortalecer o conjurador. O arcano torna-se pálido, seus olhos tornam-se vermelhos e seus dentes caninos tornam-se presas afiadas. Ele recebe +2 em Destreza e Carisma, +4 em testes de Furtividade, Iniciativa e Percepção, e pode drenar sangue com sua mordida. Para drenar sangue, o arcano deve agarrar uma vítima. Na rodada seguinte, pode mordê-la como uma ação de movimento, desde que ela permaneça agarrada. O arcano causa 1d4 pontos de dano de Constituição por rodada em que mantiver a vítima agarrada e sugar seu sangue, recuperando 5 PV para cada ponto de dano de Con.

Componente material: caixão no valor de 100 TO.

Atacar a Sorte

Nível: arcana 2, divina 2 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 15m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Atacar a sorte permite que o conjurador leia e altere sutilmente a sorte do alvo, tornando-o mais azarado durante um dia. O alvo recebe –1 em todas as jogadas e testes e em CA enquanto a magia durar.

Ataque Certeiro Maior

Nível: arcana 4 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** veja abaixo.

Como ataque certeiro (*Tormenta RPG*, página 155), mas o bônus dura até você fazer três ataques (ou até um minuto se passar, o que acontecer primeiro).

Aura de Morte

Nível: arcana 4 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Área:** emanação com 6m de raio; **Duração:** 1 minuto.

Aura de morte faz com que o conjurador emane uma poderosa aura de energia negativa. Esta aura se alimenta da própria essência vital do conjurador, causando a cada rodada 1d6 pontos de dano de energia negativa ao conjurador e 2d8 pontos de dano de energia negativa em todas as criaturas na área. Este dano ocorre no tur-

no do conjurador (inclusive no turno em que a magia é lançada). Mortos-vivos e outras criaturas imunes a energia negativa não podem lançar esta magia.

Barco Voador

Nível: arcana 8 (transmutação); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 barco; **Duração:** 1 dia.

Barco voador encanta uma embarcação de tamanho Descomunal ou menor para que possa voar com deslocamento de 9m. Esta é a velocidade básica ao navegar, e pode ser aumentada com velas, de acordo com os ventos. Um teste de Ofício (marinheiro) contra CD 20 aumenta o deslocamento em 3m, e mais 3m para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste ultrapassar a CD (12m com um resultado 20, 15m com um resultado 25, etc.). Para que o barco decole, deve estar com até metade de sua carga máxima e pelo menos metade de sua tripulação convencional (30 pessoas para uma embarcação Descomunal, 10 para uma Enorme e 4 pessoas para uma embarcação Grande).

Calafrio Caótico de Nimb

Nível: arcana 1, divina 1 (caos, frio); **Tempo de Execução:** ação de movimento; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1d4 rodadas; **Teste de Resistência:** nenhum.

Calafrio caótico de Nimb cria ondas reverberantes de frio que afligem o alvo enquanto a magia durar. Cada onda causa 1d4 pontos de dano de frio. Contudo, se o arcano rolar “4” nesta jogada, pode rolar o dado novamente e somar o novo resultado ao dano causado, até que obtenha um resultado diferente de 4.

Campo de Força

Nível: arcana 5 (abjuração, essência); **Tempo de Execução:** ação livre; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cria uma película protetora sobre a pele do arcano. A película absorve todos os golpes físicos, mas nenhum tipo de magia, dano elemental ou outros tipos de ataques. A magia se dissipa após absorver 40 pontos de dano.

Campo de Força Maior

Nível: arcana 7 (abjuração, essência).

Como *campo de força*, mas a magia se dissipa após absorver 60 pontos de dano.

Campo de Força Menor

Nível: arcana 3 (abjuração, essência).

Como *campo de força*, mas a magia se dissipa após absorver 20 pontos de dano.

Canhão de Força

Nível: arcana 5 (essência); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** 60m; **Área:** linha; **Alvo:** 1 criatura ou objeto; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos evita.

Esta magia é considerada lenta e poderosa, sendo usada tanto em criaturas quanto em objetos resistentes, como muralhas. O conjurador concentra todas as suas forças arcanas em um cristal, enquanto segura-o com as duas mãos apontando para o alvo. Ao final da ação completa, um raio branco de pura energia arcana sai do cristal e se projeta em direção ao alvo, causando 8d10 pontos de dano a ele e a tudo no caminho. A força da magia é tão grande que o conjurador é derrubado por seu “coice”, sendo jogado 1,5m para trás e ficando caído a menos que seja bem-sucedido em um teste de Força contra CD 15.

Componente material: cristal de quartzo puro no valor de 100 TO. Este componente não é consumido quando a magia é lançada.

Choque Estático

Nível: arcana 2 (eletricidade); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 15m; **Efeito:** arcos de eletricidade; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial (veja o texto).

Após lançar esta magia, o arcano é capaz de canalizar eletricidade por suas mãos enquanto a magia durar. Gastando uma ação padrão e erguendo a mão aberta, o conjurador pode atingir qualquer alvo a até 6m de distância com um arco de eletricidade, desde que não haja obstáculos no caminho. Isto causa 2d8 pontos de dano e deixa o alvo atordoado por uma rodada. Uma criatura bem-sucedida no teste de resistência sofre metade do dano e não fica atordoada.

Componente material: você deve estar usando 5 anéis metálicos em sua mão, no valor total de 20 TO. Os anéis não são consumidos.

Choque Estático Maior

Nível: arcana 6 (eletricidade).

Como *choque estático*, mas cada arco de eletricidade causa 8d8 pontos de dano.

Componente material: você deve estar usando 5 anéis metálicos em sua mão, no valor total de 200 TO. Os anéis não são consumidos.

Chuva de Sangue

Nível: arcana 2 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** 30m; **Área:** emanação de 30m de raio; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Chuva de sangue é uma magia peculiar, que se assemelha a um ritual devido a sua complexidade. Durante a conjuração, o arcano se corta, perdendo 2d4 pontos de vida. Quando o sangue cai no chão, uma chuva de sangue espesso começa. A chuva queima e necrosa a carne de todos os seres vivos na área,

Dano por Rodada

Magias que causam dano a cada rodada (como *calafrio caótico de Nimb*, *chuva de sangue* ou *combustão*) agem pela primeira vez assim que são lançadas, e então causam dano no turno do conjurador, enquanto durarem.

O bônus de dano pelo nível do personagem é aplicado apenas na rodada em que a magia é lançada, não nas rodadas subsequentes. Assim, por exemplo, *combustão* lançada por um personagem de 6° nível causa 1d6+3 pontos de dano na primeira rodada, e 1d6 pontos de dano a cada rodada subsequente.

exceto o conjurador, causando 2d10 pontos de dano por rodada. Armaduras e escudos oferecem proteção contra este dano: cada ponto de CA proveniente desses equipamentos diminui o dano sofrido por rodada em –1. Criaturas sob abrigo (embaixo de telhados, dentro de cavernas, etc.) não sofrem dano, e criaturas com proteção parcial (embaixo de árvores) sofrem apenas 1d10 pontos de dano por rodada. Esta magia só pode ser lançada a céu aberto.

Embora alguns confundam o efeito visual desta magia com *momento de Tormenta*, as duas não têm qualquer relação.

Componente material: sangue do conjurador (veja acima). Caso o conjurador não seja vivo, precisa de um frasco de sangue fresco.

Clarão do Esquecimento

Nível: arcana 3 (encantamento, luz); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Área:** explosão em cone; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Um cone de luz muito intensa surge das mãos do conjurador. Todos na área do cone devem ser bem-sucedidos em um teste de Vontade ou esquecer tudo que aconteceu nas últimas 24 horas. Além disso, as criaturas que falharem no teste de Vontade ficam cegas por 1d4 rodadas.

Combustão

Nível: arcana 2 (fogo); **Tempo de Execução:** ação livre; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura ou objeto; **Duração:** permanente, até que o fogo seja apagado; **Teste de Resistência:** nenhum.

Para lançar esta magia basta estalar os dedos de uma das mãos. O alvo então entra em combustão, como se tivesse sido atingido por um frasco de fogo alquímico. Uma criatura em chamas sofre 1d6 pontos de dano no momento em que a magia é lançada, e mais 1d6 no início de cada turno do arcano, a menos que apague as chamas com uma ação completa. O arcano pode lançar esta magia em um objeto inanimado, mas ele só irá entrar em combustão se for um material propício (madeira seca, palha, roupas, etc.).

Combustão em Massa

Nível: arcana 3 (fogo); **Alvo:** até 5 criaturas ou objetos.

Como *combustão*, mas afeta até cinco criaturas ou objetos.

Contatar Mestre

Nível: arcana 3 (adivinhação); **Tempo de Execução:** 1 minuto; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** seu mestre ou mentor; **Duração:** decidida pelo mestre ou mentor; **Teste de Resistência:** nenhum.

Há duas versões desta magia. A primeira só pode ser lançada por magos. A segunda, apenas por feiticeiros.

A versão de *contatar mestre* destinada a magos não tem reputação muito boa em Arton. Alguns mestres se negam a ensiná-la a seus aprendizes, receosos de que os pupilos fiquem muito dependentes de conselhos (ou que decidam incomodá-los em momentos inoportunos). De qualquer maneira, esta magia cria uma imagem de seu mestre (seu principal professor de magia) a 1,5m de você, ao mesmo tempo em que ele vê uma imagem sua a 1,5m dele. Enquanto a magia for mantida, você pode conversar com seu mestre normalmente, até que o mestre decida terminá-la. O mestre pode se negar a "atender" a magia e ignorar seu aprendiz. Não há limite de distância, mas apenas mestres no mesmo Plano do discípulo podem ser contatados desta forma (assim, caso seu mestre morra, é bom que ele volte como um morto-vivo, ou você está sem sorte).

A versão destinada a feiticeiros contata um ser de sua linhagem (uma fada, um dragão, um demônio, etc.). Você precisa ter visto a criatura pelo menos uma vez antes de tentar contatá-la. De todas as outras formas, esta versão funciona como a versão destinada a magos.

Qualquer uma das versões mostra apenas uma imagem do mestre e do discípulo, não seus arredores ou qualquer coisa que haja "no fundo". É possível usar *contatar mestre* para pedir conselhos em combate, mas neste caso a atenção exigida para relatar o que está ocorrendo e escutar as sugestões do mestre exigem do conjurador uma ação de movimento por rodada.

Coordenar a Batalha

Nível: arcana 3 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 rodada; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Esta magia permite que o conjurador escolha quem o alvo irá atacar na próxima rodada. O alvo então usa seu melhor ataque (incluindo talentos, habilidades, etc.) contra o combatente escolhido pelo conjurador. Como alternativa, o conjurador pode usar *coordenar a batalha* em uma criatura que lance magias de cura ou cure ferimentos de seus aliados de outra forma qualquer. Neste caso, ele decide quem o alvo irá curar, e o alvo usa a sua mais poderosa magia ou habilidade de cura.

Coordenar a Batalha em Massa

Nível: arcana 7 (encantamento); **Alvo:** até 5 criaturas.

Como *coordenar a batalha*, mas afeta até cinco criaturas.

Coração de Galinha

Nível: arcana 3 (medo, necromancia); **Tempo de Execução:** ação de movimento; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Esta magia faz com que o alvo perca a coragem, impondo uma penalidade de –4 em testes de resistência a medo e removendo qualquer tipo de imunidade a medo (como a aura de coragem dos paladinos). *Coração de galinha* não afeta criaturas sem Inteligência.

Criar Esqueletos Arcanos

Nível: arcana 5 (necromancia); **Tempo de Execução:** 1 hora; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 ossada; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia é usada para criar esqueletos arcanos — parecidos com esqueletos comuns, mas impregnados de energias elementais que concedem habilidades especiais. O nível máximo de mortos-vivos que você pode ter sob seu

comando é igual ao dobro de seu nível. Os esqueletos arcanos podem segui-lo ou proteger um local à sua escolha. Eles duram até serem destruídos (um morto-vivo destruído não pode ser reanimado). Veja o Capítulo 5 para as estatísticas dos esqueletos arcanos.

Componente material: uma pedra preciosa no valor de 100 TO relacionada ao tipo de esqueleto criado. Rubi para esqueletos do fogo, quartzo para esqueletos da eletricidade, safira para esqueletos do gelo e diamante para esqueletos do ar.

O Peso da Idade

As magias de *cura arcana* envelhecem seus alvos em uma semana, um mês ou um ano. Em geral, isso não tem efeito em regras. Contudo, caso um mesmo personagem seja alvo dessas magias muitas vezes, seus efeitos podem se acumular, fazendo com que ele atinja idades que acarretam redutores nas habilidades físicas (*Tormenta RPG*, página 118).

Há três formas de lidar com isso. A primeira é manter um registro do "envelhecimento extra" do personagem, somando-o à sua idade real. Isso é mais burocrático, mas pode ser muito divertido para certos grupos — afinal, o personagem em questão irá pesar com cuidado os benefícios de mais uma *cura arcana* quando estiver à beira de sofrer uma penalidade em Constituição...

Outra maneira, mais simples, é simplesmente impor uma penalidade aos alvos de *cura arcana*: qualquer personagem que receba estas magias mais de uma vez no mesmo combate fica fatigado, refletindo o desgaste de seu corpo.

Grupos que confiem totalmente no mestre (como deveria ser...) podem simplesmente deixar que ele decida quando o envelhecimento já se acumulou o bastante, impondo uma penalidade como se o personagem tivesse alcançado determinada faixa etária.

A não ser que o grupo de aventureiros seja *muito* frágil, o mestre não deve permitir estas magias sem penalidade alguma (descartando o envelhecimento e não aplicando fadiga). Afinal, quem mandou eles dependerem de arcanos para fazer o trabalho de clérigos?

Criar Esqueletos Arcanos Maior

Nível: arcana 8 (necromancia).

Como *criar esqueletos arcanos*, mas cria esqueletos arcanos gigantes (veja no Capítulo 5).

Componente material: uma pedra preciosa no valor de 200 TO relacionada ao tipo de esqueleto criado. Rubi para esqueletos do fogo, quartzo para esqueletos da eletricidade, safira para esqueletos do gelo e diamante para esqueletos do ar.

Cura Arcana

Nível: arcana 5 (tempo).

Como *cura arcana menor*, mas o alvo recupera-se como se tivesse dormido três dias (3 PV por nível) e envelhece o equivalente a um mês.

Cura Arcana Maior

Nível: arcana 8 (tempo).

Como *cura arcana menor*, mas o alvo recupera-se como se tivesse dormido cinco dias (5 PV por nível) e envelhece o equivalente a um ano.

Cura Arcana Menor

Nível: arcana 2 (tempo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

As artes de "cura" dos arcanos são bem diferentes de suas contrapartes divinas. Trata-se mais de um improviso (ou uma trapaça, segundo alguns). O conjurador na verdade acelera o tempo, fazendo com que a criatura recupere naturalmente o equivalente a um dia de descanso (1 PV por nível do alvo). Esta aceleração tem o seu preço: o alvo envelhece uma semana (ou o equivalente a isso, para raças não humanas) e sente muita fome. O alvo pode tentar resistir, negando tanto a cura quanto o envelhecimento.

Dedo Duro

Nível: arcana 2 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Dedo duro é uma adivinhação para conjuradores apressados, com pouca precisão e curto alcance. O conjurador põe seu dedo em riste enquanto faz um giro completo. O dedo para na direção em que existe algo de interesse para o conjurador, dentro de 60m. O objeto de interesse pode ser qualquer coisa, de um tesouro escondido até a trilha que irá levar para uma donzela em perigo ou um fugitivo da lei. O mestre decide o que é "de interesse" para o conjurador (e, é claro, a existência ou não disso num raio de 60m). Se não houver nada de interesse para o conjurador, ele completa o giro sem que seu dedo indique qualquer coisa.

Desmetamorfosear

Nível: arcana 3 (abjuração, necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Desmetamorfosear é voltada para combater metamorfos, arcanos sob efeito de *metamorfose*, druidas sob efeito de *forma selvagem*, etc. Um alvo que falhe em seu teste de resistência reverte a sua forma natural, sofre 3d8 pontos de dano e não pode mudar de forma por um minuto. Um alvo bem-sucedido no teste de Fortitude pode permanecer na forma alterada, mas sofre o dano.

Despertar Morto-Vivo

Nível: arcana 5 (necromancia); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 morto-vivo; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** nenhum.

Despertar morto-vivo é a mágica preferida de necromantes que desejam aprimorar seus lacaios. O morto-vivo afetado passa a ter Inteligência, Sabedoria e Carisma 10. Se o morto-vivo já possuía uma destas habilidades, fica com o maior

valor, entre o original e 10. Mortos-vivos despertados desta forma podem seguir ordens mais complexas (por exemplo, "mate apenas os homens") e usar manobras de combate mais vantajosas (como flanquear, escolher os alvos mais perigosos, etc.).

Componente material: ônix negro no valor de 25 TO por nível do morto-vivo.

Determinação

Nível: arcana 2 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia faz com que o alvo renove sua determinação e confiança durante o combate. O alvo recebe 10 PV temporários e o talento Duro de Matar (*Tormenta RPG*, página 98). Esta magia não afeta um alvo que não tenha sofrido dano no combate atual.

Determinação em Massa

Nível: arcana 6 (encantamento); **Alvo:** até 5 criaturas.

Como *determinação*, mas afeta até 5 criaturas.

Disco Voador

Nível: arcana 5 (invocação, essência); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 18m; **Efeito:** disco de energia de 4,5m de diâmetro; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você cria um disco de energia côncavo que pode carregar até 1.000kg. O disco segue o conjurador com deslocamento de 9m, flutuando 1m acima do chão. Se você ficar sobre o disco, pode usar uma ação completa por rodada e fazer com que ele flutue para qualquer direção com deslocamento 9m enquanto você se concentrar. Se você parar de se concentrar, o disco volta para 1m acima do chão com deslocamento de 9m. O disco desaparece se você sair de seu alcance, derrubando tudo sobre ele.

Dizimar Defesas

Nível: arcana 5 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

Esta magia faz com que o alvo perca a sua capacidade de resistir a golpes e magias. Qualquer redução de dano e resistência a energia que o alvo possua é diminuída em 10 pontos. Além disso, se a criatura for imune a uma energia, passa a ter resistência 20 à mesma energia. Se a criatura for bem-sucedida no teste de Vontade, a magia dura uma rodada. Em caso de falha, a duração é de uma hora. Por exemplo: uma ameba gigante possui imunidade a eletricidade e redução de dano 10. Se ela for alvo desta magia, passa a ter resistência a eletricidade 20 e redução de dano 0.

Domínio da Água

Nível: arcana 9 (água); **Tempo de Execução:** 1 semana; **Alcance:** 10 km; **Área:** raio de 10km ao redor da fortaleza do conjurador; **Duração:** 1 ano; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia transforma a região em volta da fortaleza do arcano, criando chuvas torrenciais e inundando a terra ao redor. Estas transformações são graduais, completando-se um mês após a magia ser lançada. O domínio da água cria um lago de 1km de raio em volta da fortaleza, um pântano de 3km de raio em volta do lago e um banhado de 6km de raio em volta do pântano. O arcano tem controle total sobre as chuvas em seu domínio. Também controla as águas do lago, podendo criar ondas ou redemoinhos fortes o suficiente para virar barcos pequenos. Ele pode tornar a água do lago inteiro tempestuosa (CD 20 para nadar ou navegar) ou concentrar-se em um ponto específico e torná-la turbulenta (CD 25). Finalmente, uma vez por semana, como uma ação completa, o arcano pode invocar e comandar um elemental da água ancião (*Bestiário de Arton*, página 50), desde que ele permaneça dentro do seu domínio. Um arcano pode comandar até dois elementais da água anciões em seu domínio ao mesmo tempo.

Componente material: veja a caixa de texto "Domínios Arcanos", na página 74.

Domínio do Ar

Nível: arcana 9 (ar); **Tempo de Execução:** 1 semana; **Alcance:** 10 km; **Área:** raio de 10km ao redor da fortaleza do conjurador; **Duração:** 1 ano; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial (veja o texto).

Esta magia transforma a região em volta da fortaleza do arcano, criando névoas, nuvens e vendavais. Estas transformações são graduais, completando-se um mês após a magia ser lançada. O arcano tem controle total sobre os ventos em seu domínio. Além disso, o arcano pode, com uma ação padrão, invocar um raio das nuvens, como a magia *relâmpago*, mas com CD para resistir como se fosse esta magia. Criaturas voadoras que entrem em seu domínio podem ser afetadas por ventanias segundo a vontade do arcano, e precisam ser bem-sucedidas em um teste de Atletismo contra CD 25 para continuar voando. Dentro de seu domínio, o arcano pode voar com deslocamento de 18m. Finalmente, uma vez por semana, como uma ação completa, o arcano pode invocar e comandar um elemental do ar ancião (*Bestiário de Arton*, página 51), desde que ele permaneça dentro do seu domínio. Um arcano pode comandar até dois elementais do ar anciões em seu domínio ao mesmo tempo.

Componente material: veja a caixa de texto "Domínios Arcanos", na página 74.

Domínio do Fogo

Nível: arcana 9 (fogo); **Tempo de Execução:** 1 semana; **Alcance:** 10 km; **Área:** raio de 10km ao redor da fortaleza do conjurador; **Duração:** 1 ano; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial (veja o texto).

Esta magia transforma a região em volta da fortaleza do arcano, aumentando a temperatura, matando a vegetação e ressecando o solo. Estas transformações são graduais, completando-se um mês após a magia ser lançada. O domínio do fogo cria um deserto de 9km de raio ao redor da fortaleza, e uma faixa de transição de 1km de raio ao redor do deserto. O arcano pode invocar uma onda de calor muito intenso, que força todas as criaturas que não sejam imunes a fogo a fazer um teste de Fortitude contra CD 25 por hora. Uma falha deixa uma criatura fatigada, uma segunda falha deixa-a exausta e uma terceira falha deixa-a inconsciente. Além disso,

Domínios Arcanos

Magias de domínio (*domínio da água*, *domínio do ar*, etc.) são rituais poderosos que criam um vínculo entre o arcano, uma fortaleza que ele escolheu como lar e as forças místicas de Arton. A "fortaleza" do arcano pode ser uma torre (o caso mais comum), um castelo, uma cidadela, uma caverna, uma mansão, uma casa, uma masmorra ou qualquer outra construção onde o conjurador possa morar, com a aprovação do mestre. Existem vários tipos de domínios, cada um associado a um tema, uma escola de magia ou um descritor elemental. Cada arcano pode ter apenas um domínio — uma vez que lance uma magia de domínio, não pode lançar outras até que seu domínio anterior seja destruído. Apenas um domínio arcano pode existir em uma mesma região. "Região" aqui é definida como um espaço grande o suficiente para que seja conhecido como um local independente. Uma floresta pequena pode abrigar apenas um domínio, mas a gigantesca Floresta de Greenaria poderia esconder pelo menos um punhado. Uma aldeia não pode ter mais de um domínio arcano, mas uma metrópole como Valkaria pode contar com um domínio por bairro (pelo menos!). O mestre tem a palavra final sobre o que constitui "uma região".

Um arcano deve primeiro possuir uma habitação de tamanho razoável para que seja capaz de lançar qualquer magia de domínio. A classe de prestígio arcano da torre, no Capítulo 2, concede uma fortaleza adequada, e é perfeita para conjuradores que desejam se especializar em seus domínios.

Além dos benefícios descritos em cada magia de domínio, o arcano sempre sabe quando uma magia do descritor do domínio é usada dentro de seu domínio, e pode cancelar a magia automaticamente no momento em que é lançada. Por exemplo, um feiticeiro está em sua fortaleza (um domínio do fogo) quando percebe que algum intruso está lançando *bola de fogo*. Ele pode cancelar a magia ou permitir que seja lançada. Qualquer arcano (exceto um evocador, veja no Capítulo 1) também pode espionar qualquer parte de seu domínio através de uma bola de cristal, sem precisar lançar uma magia. Enquanto estiver observando pela bola de cristal, pode lançar magias na área observada como se estivesse lá. Finalmente, quando o arcano lança magias com o descritor do domínio dentro do próprio domínio, a CD para resistir a elas aumenta em +2.

O mestre deve aprovar as magias de domínio para personagens jogadores. Caso julgue que são poderosas ou limitantes demais, pode proibi-las.

Componente material: cristal arcano no valor de 10.000 TO. Este cristal não é consumido, mas, se for destruído, todos os efeitos do domínio acabam imediatamente.

o arcano pode, com uma ação padrão, invocar uma explosão de chamas, como a magia *bola de fogo*, mas com CD para resistir como se fosse esta magia. Finalmente, uma vez por semana, como uma ação completa, o arcano pode invocar e comandar um elemental do fogo ancião (*Bestiário de Arton*, página 52), desde que ele permaneça dentro do seu domínio. Um arcano pode comandar até dois elementais do fogo anciões em seu domínio ao mesmo tempo.

Componente material: veja a caixa de texto "Domínios Arcanos".

Domínio do Gelo

Nível: arcana 9 (frio); **Tempo de Execução:** 1 semana; **Alcance:** 10 km; **Área:** raio de 10km ao redor da fortaleza do conjurador; **Duração:** 1 ano; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial (veja o texto).

Esta magia transforma a região em volta da fortaleza do arcano, criando nevascas contínuas e diminuindo a temperatura. Todas as superfícies ficam cobertas de gelo, e todas as grandes concentrações de água congelam. Estas transformações são graduais, completando-se um mês após a magia ser lançada. O domínio do gelo cria um deserto gelado sob neve constante de 9km de raio ao redor da fortaleza, e uma faixa de transição de 1km de raio ao redor do deserto. Qualquer criatura atravessando o deserto gelado a pé tem seu deslocamento reduzido à metade. O arcano pode invocar uma onda de frio muito intenso, que força todas as criaturas que não sejam imunes a frio a fazer um teste de Fortitude contra CD 25 por hora. Uma falha deixa uma criatura fatigada, uma segunda falha deixa-a exausta e uma terceira falha deixa-a inconsciente. Além disso, uma vez por dia, o arcano pode, com uma ação padrão, invocar uma torrente de neve e gelo, como a magia *cone glacial*, mas com CD para resistir como se fosse esta magia. Finalmente, uma vez por semana, como uma ação completa, o arcano pode invocar e comandar um gigante do gelo (*Bestiário de Arton*, página 72), desde que ele permaneça dentro do seu domínio. Um arcano pode comandar até três gigantes do gelo em seu domínio ao mesmo tempo.

Componente material: veja a caixa de texto "Domínios Arcanos".

Domínio da Mente

Nível: arcana 9 (encantamento); **Tempo de Execução:** 1 semana; **Alcance:** 10 km; **Área:** raio de 10km ao redor da fortaleza do conjurador; **Duração:** 1 ano; **Teste de Resistência:** Vontade parcial (veja o texto).

Esta magia transforma a região em volta da fortaleza do arcano, criando uma área em que ele pode facilmente influenciar a mente de todas as criaturas. O arcano pode mudar a atitude de qualquer criatura dentro do domínio em uma categoria (*Tormenta RPG*, página 85) em relação a qualquer outra criatura dentro do domínio, incluindo o próprio arcano. Assim, o arcano pode provocar ou impedir lutas, intrigas ou inúmeras outras situações sociais dentro do domínio. O arcano também conquista seguidores leais, recebendo o benefício do talento Liderança, mas atrai tanto um parceiro quanto seguidores. Se o arcano já possuía Liderança, os benefícios se acumulam. Finalmente, com uma ação padrão, o

arcano pode forçar uma criatura em seu domínio que ele esteja vendo a fazer um teste de Vontade. Em caso de falha, o alvo fica apavorado (foge de medo ou, caso não possa fugir, luta com –2 em jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência) até sair do domínio.

Componente material: veja a caixa de texto "Domínios Arcanos", na página 74.

Domínio da Morte

Nível: arcana 9 (necromancia, mal); **Tempo de Execução:** 1 semana; **Alcance:** 10 km; **Área:** raio de 10km ao redor da fortaleza do conjurador; **Duração:** 1 ano; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial (veja o texto).

Esta magia transforma a região em volta da fortaleza do arcano, deixando-a sombria, totalmente estéril e sem qualquer forma de vida. Toda a vegetação morre, assim como todas as criaturas com ND 1 ou menor. Estas transformações são graduais, completando-se um mês após a magia ser lançada. Para cada dia dentro do domínio, uma criatura viva com ND 1 ou menor deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude ou ficará fatigada, então exausta, então inconsciente, então morta. O arcano é imune a este efeito, assim como qualquer criatura imune a energia negativa ou sob efeito da magia *proteção contra a morte*. Uma semana depois da transformação total do terreno, todas as criaturas mortas na área se erguem novamente, como esqueletos e zumbis (dependendo do estado de putrefação do corpo) sob comando do arcano. Por esta razão, muitos necromantes constroem suas fortalezas perto de cemitérios ou campos de batalha. Finalmente, todos os mortos-vivos recebem +1 em todas as jogadas de ataque e dano, testes de habilidade, perícia e resistência e em CA enquanto estiverem dentro do domínio.

Componente material: veja a caixa de texto "Domínios Arcanos".

Domínio da Terra

Nível: arcana 9 (terra); **Tempo de Execução:** 1 semana; **Alcance:** 10 km; **Área:** raio de 10km ao redor da fortaleza do conjurador; **Duração:** 1 ano; **Teste de Resistência:** veja o texto.

Esta magia transforma a região em volta da fortaleza do arcano, tornando o solo pedregoso e criando colinas e montanhas. A fortaleza em si é erguida sobre uma alta montanha (CD para escalar 30). Estas transformações são graduais, completando-se um mês após a magia ser lançada. Qualquer criatura que se mova a pé na região afetada tem seu deslocamento reduzido à metade. Além disso, qualquer criatura incapaz de voar deve ser bem-sucedida em um teste de Atletismo contra CD 25 uma vez por hora. Caso falhe, não consegue fazer progresso nenhum durante essa hora. Uma vez por dia, o arcano pode lançar *terremoto* em qualquer lugar dentro de seu domínio, mas com CD para resistir como se fosse esta magia. Finalmente, uma vez por semana, como uma ação completa, o arcano pode invocar e comandar um elemental da terra ancião, desde que ele permaneça dentro do seu domínio. Um arcano pode comandar até dois elementais da terra anciões em seu domínio ao mesmo tempo.

Componente material: veja a caixa de texto "Domínios Arcanos", na página 74.

Em Chamas!

Nível: arcana 2 (fogo); **Tempo de Execução:** ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 3 rodadas; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cria uma aura de chamas translúcidas ao redor do arcano. Quais-

Minha Torre, Meu Domínio

Como já foi dito, a classe de prestígio arcano da torre (veja no Capítulo 2) é feita sob medida para quem deseja utilizar uma magia de domínio ao máximo.

Em primeiro lugar, ela concede ao arcano uma fortaleza — algo que, por seu custo e difícil manutenção, poderia impedir a formação de um domínio. Além disso, concede acesso a uma magia de domínio antes do normal, possibilitando que domínios arcanos sejam usados ao longo da campanha, não apenas no final da carreira do conjurador.

Todas as habilidades da classe de prestígio são cumulativas com os efeitos das magias de domínio. Embora você possa escolher um "tema" e acumular habilidades e efeitos semelhantes (vários efeitos de gelo, vários efeitos de energia negativa, etc.), também pode misturá-los à vontade. Nada impede que seu domínio seja coberto de gelo e assolado por uma praga ao mesmo tempo! Assim, dentro de seu domínio, um arcano da torre é muito poderoso.

Note, contudo, que a classe de prestígio não elimina todos os requisitos da magia — você ainda precisa de um cristal no valor de 10.000 TO, e seu domínio acabará caso ele seja destruído. Além disso, a duração de cada magia de domínio é de um ano. Você precisa lançá-la de novo (um processo que demora uma semana) para impedir que sua fortaleza passe a ser apenas uma habitação normal.

Não é obrigatório pertencer à classe de prestígio para possuir um domínio. Qualquer arcano com nível e recursos suficientes pode lançar uma magia de domínio — os arcanos da torre são apenas os especialistas.

Por fim, lembre-se de que o arcano da torre é um tipo *muito* especializado de personagem. Dentro de seu domínio, é supremo, mas tem poucas habilidades fora dele. Mesmo sendo capaz de deslocar seu domínio (pela habilidade de 10º nível da classe de prestígio), deve sair dele para se aventurar... E os vilões não costumam aceitar convites para lutar na sala de estar dos heróis! Contudo, a principal limitação deste tipo de personagem é a vontade do mestre: assim como é dito na classe de prestígio e na caixa de texto "Domínios Arcanos", o mestre deve aprovar qualquer fortaleza ou domínio. Se qualquer sugestão de um jogador for abusiva, basta dizer "não".

Ou então esconder um arcano da torre Maligno no fundo de um domínio bem perigoso...

quer magias que o arcano lançar com o descritor fogo causam +1 ponto de dano; ele recebe resistência a fogo 2, e qualquer criatura que atacá-lo em corpo-a-corpo sofre 2 pontos de dano de fogo. Esta magia pode ser usada até três vezes: seus efeitos se acumulam e a duração é renovada (assim, sob efeito de três magias, o conjurador causa +3 pontos de dano com magias de fogo, tem resistência a fogo 6 e qualquer criatura que atacá-lo em corpo-a-corpo sofre 6 pontos de dano de fogo). É possível lançar *em chamas!* uma quarta vez, antes que as primeiras magias se dissipem. Neste caso, a aura explode, causando 20 pontos de dano de fogo em cada criatura a até 6m do conjurador.

Empurrão Arcano

Nível: arcana 4 (essência); **Tempo de Execução:** ação livre; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

O arcano ergue a mão rapidamente, mostrando a palma para o alvo, que é empurrado para trás. O alvo deve fazer um teste de Reflexos. Se for bem-sucedido, é empurrado para trás por 1,5m (criatura Grande ou maior), 3m (criatura Média) ou 6m (criatura Pequena ou menor). Se falhar, é empurrado para trás por 6m (criatura Grande ou maior), 9m (criatura Média) ou 12m (criatura Pequena ou menor) e fica caído.

Encantar Arma de Osso

Nível: arcana 5 (necromancia); **Tempo de Execução:** 1 minuto; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 osso; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia foi criada para armar os lacaios dos necromantes de maneira barata e eficiente. *Encantar arma de osso* transforma um osso (geralmente um fêmur) em uma *clava dissonante +1*. A clava é infundida com energia necromântica, e impõe dois níveis negativos a qualquer usuário que não seja um morto-vivo.

Encantar Grimório

Nível: arcana 5 (transmutação); **Tempo de Execução:** 1 hora; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 grimório ou livro; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta fascinante magia faz com que um grimório (ou outro livro) ganhe vida e consciência, adquirindo um rosto humanoide em sua capa. O livro passa a ser um construto capaz de falar na língua nativa do conjurador. Ele pode conversar sobre qualquer assunto que estiver escrito em suas páginas. Por exemplo, um grimório pode fornecer detalhes de quaisquer magias nele registradas, um livro de história pode discursar sobre personagens famosos e assim por diante. Livros encantados desta forma têm a interessante tendência de desenvolver personalidades ligadas a seus temas e histórico. Por exemplo, velhos grimórios são arrogantes e agem como anciões rabugentos; livros de táticas de guerra vivem puxando briga, etc.

Custo de XP: 500 XP.

Envelhecer

Nível: arcana 5 (tempo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Esta magia faz com que o alvo envelheça de um a dez anos (escolha do conjurador) em apenas alguns segundos. Raças não humanas envelhecem um período de tempo equivalente — por exemplo, de dez a cem anos, para elfos. O choque deste envelhecimento abrupto é muito forte; o alvo deve fazer um teste de Fortitude. Se for bem-sucedido, fica fatigado; se falhar, fica exausto. Os efeitos da fadiga ou exaustão duram dez minutos, mas o envelhecimento é permanente, e pode causar penalidades nas habilidades físicas. Embora esta magia não pareça muito eficiente em combate, seus efeitos permanentes são temidos por todos os aventureiros. Alguns arcanos inescrupulosos usam esta magia em filhotes para que cresçam e tornem-se animais de guarda. Usar esta magia para envelhecer criaturas sem sua permissão é um ato Maligno.

Escudo Arcano Maior

Nível: arcana 3 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto.

Como *escudo arcano* (*Tormenta RPG*, página 171), mas concede CA+5 e imunidade a *mísseis mágicos* e *mísseis mágicos maior*.

Escudo Arcano Supremo

Nível: arcana 5 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto.

Como *escudo arcano* (*Tormenta RPG*, página 171), mas concede CA+6 e imunidade total a qualquer tipo de *mísseis mágicos*.

Esfera Flamejante Maior

Nível: arcana 4 (fogo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** 1 esfera de fogo com 1,5m de diâmetro; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Refexos anula.

Como *esfera flamejante* (*Tormenta RPG*, página 172), mas causa 4d6 pontos de dano a qualquer criatura que entrar em contato com ela.

Essência Caótica de Nimb

Nível: arcana 7, divina 7 (caos, essência); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1d20 rodadas; **Teste de Resistência:** nenhum.

Essência caótica de Nimb cria espasmos aleatórios de essência mágica que afligem o alvo enquanto a magia durar. Cada espasmo causa 1d20 pontos de dano de essência. Contudo, se o arcano rolar "20" nesta jogada, pode rolar o dado novamente e somar o novo resultado ao dano causado, até que obtenha um resultado diferente de 20. Se o arcano rolar "1" nesta jogada, será atingido pelo espasmo no lugar do alvo, sofrendo 1d20 pontos de dano (não repete a jogada com um resultado "20"). Nimb nega qualquer envolvimento com esta magia. Ou não.

Estase

Nível: arcana 7 (tempo); **Tempo de Execução:** 1 minuto; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura em repouso ou você; **Duração:** permanente ou até uma condição específica (veja o texto); **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Esta magia desacelera o metabolismo do alvo, chegando muito perto de "desativar" seu corpo. A criatura entra em um estado de torpor, no qual irá dormir

para sempre, sem envelhecer ou curar-se de ferimentos. Ela pode ser acordada apenas pelas magias *remover encantamento*, *desejo* ou *desejo restrito*. O conjurador também pode definir uma condição especial para que a criatura desperte do seu sono eterno. Por exemplo, quando o último dragão de Arton morrer, ou ao receber um beijo de um príncipe.

Estase Parcial

Nível: arcana 3 (necromancia, tempo); **Tempo de Execução:** 1 minuto; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura em repouso ou você; **Duração:** 1 mês ou até ser despertada (veja o texto); **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Esta magia desacelera drasticamente o metabolismo do alvo. A criatura entra em um estado de torpor, no qual irá dormir um mês. Contudo, seus ferimentos se curam como se ela houvesse dormido apenas um dia. A criatura pode ser acordada por meios normais. Se isso ocorrer, a magia termina.

Estilhaçar

Nível: arcana 4 (sônico); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 15m; **Alvo:** um construto ou objeto livre; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade reduz à metade (construtos) ou Reflexos anula (objetos).

Esta magia dispara um raio de energia sônica que despedaça objetos inanimados por dentro. Usada contra construtos, *estilhaçar* causa 4d10 pontos de dano sônico. O alvo pode reduzir este dano à metade com um teste de Vontade. Se um construto for destruído por esta magia, todos a até 3m sofrem 2d10 pontos de dano sônico e 2d10 pontos de dano de perfuração, ou metade do dano com um teste bem-sucedido de Reflexos.

Usada contra outros objetos, *estilhaçar* causa 4d10 pontos de dano sônico. Se o objeto for destruído, todos a até 3m sofrem 2d10 pontos de dano de perfuração. Se o objeto estiver sendo carregado, o personagem pode fazer um teste de Reflexos. Caso seja bem-sucedido, anula o efeito. Esta magia é considerada a versão arcana e aprimorada de *despedaçar*.

Estrepes Mágicos

Nível: arcana 1 (essência); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** vários estrepes mágicos; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cria estrepes mágicos suficientes para cobrir uma área de quatro quadrados de 1,5m de lado. Qualquer criatura que pisar nesta área e não estiver usando armadura pesada sofre 1 ponto de dano e tem seu deslocamento reduzido à metade, até curar-se deste dano. Criaturas podem perceber os estrepes com um teste de Percepção contra CD 20. Qualquer um que perceba os estrepes pode passar pela área sem sofrer dano, mas com metade de seu deslocamento normal (ou dar a volta...). Se uma criatura for derrubada na área dos estrepes, sofre novamente os efeitos de ter entrado na área (deslocamento reduzido à metade ou a um quarto, mais 1 ponto de dano).

Estrepes Mágicos Maior

Nível: arcana 3 (essência, ilusão).

Como *estrepes mágicos*, mas os estrepes criados são invisíveis e cobrem uma área de oito quadrados de 1,5m de lado. Apenas criaturas capazes de ver objetos invisíveis têm direito ao teste de Percepção para evitar os estrepes.

Exímio Esportista

Nível: arcana 2 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** você; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia foi criada devido à incapacidade crônica da maioria dos arcanos de praticar esportes (ou qualquer atividade física) e de se locomover com agilidade. Enquanto a magia durar, o conjurador recebe +4 em testes de Acrobacia, Atletismo e Cavalgar. Além disso, uma vez durante a duração da magia, pode repetir um teste de Acrobacia, Atletismo ou Cavalgar recém realizado e escolher o melhor dentre os dois resultados.

Expandir Domínio

Nível: arcana 9; **Tempo de Execução:** 1 dia; **Alcance:** 10km; **Alvo:** seu domínio arcano; **Duração:** especial; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia é usada para aumentar a área de influência dos domínios arcanos (veja as magias de domínio acima). *Expandir domínio* cria um vínculo entre o cristal arcano usado na magia original e um cristal arcano menor. Em essência, você cria um domínio arcano "secundário", que deve ser do mesmo tipo do primeiro (outro domínio da água, outro domínio do fogo, etc.). Você pode escolher onde seu novo domínio ficará, mas sua área deve tocar a área do domínio principal. Todos os efeitos do domínio principal aplicam-se ao domínio secundário — na prática, é uma duplicação da área do domínio arcano. Quando a duração do domínio principal é renovada, o domínio secundário também é renovado automaticamente. Se o cristal arcano do domínio principal for destruído, o domínio secundário também acaba.

Você pode lançar esta magia várias vezes, expandindo ainda mais seu domínio arcano. Contudo, note que a grande expansão de um domínio arcano pode atrair saqueadores, arcanos invejosos ou até mesmo aventureiros ambiciosos.

Componente material: cristal arcano no valor de 5.000 TO. Este cristal não é consumido, mas, se for destruído, todos os efeitos do domínio secundário acabam imediatamente. A destruição deste cristal não afeta o domínio principal.

Faísca Caótica de Nimb

Nível: arcana 3, divina 3 (caos, eletricidade); **Tempo de Execução:** ação de movimento; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1d8 rodadas; **Teste de Resistência:** nenhum.

Faísca caótica de Nimb cria arcos de eletricidade em padrões aleatórios, que atingem o alvo no início de cada um dos turnos dele enquanto a magia durar. Cada arco causa 1d8 pontos de dano de eletricidade. Contudo, se o arcano rolar "8" nesta jogada, pode rolar o dado novamente e somar o novo resultado ao dano causado, até que obtenha um resultado diferente de 8. Isso demonstra o poder caótico da magia de Nimb. Ou pelo menos é isso que ele diz para os arcanos...

Feldspato Fogoso

Nível: arcana 5 (fogo, terra); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Efeito:** 1 pedra encantada; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum ou Reflexos reduz à metade (veja o texto).

O conjurador escolhe uma pedra pequena e encanta-a com os poderes elementais do fogo e da terra. A pedra se torna translúcida e passa a emanar calor e luz alaranjada. A pedra pode ser arremessada como se fosse uma granada (alcance de 3m). Ao atingir um alvo (ou o chão), explode em chamas e estilhaços cortantes. Uma criatura atingida diretamente sofre 3d8 pontos de dano de corte e 3d8 pontos de dano de fogo. Criaturas a até 6m do centro da explosão também sofrem esse dano, mas têm direito a um teste de Reflexos para reduzi-lo à metade.

Festim dos Mortos

Nível: arcana 2 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 carcaça; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Festim dos mortos encanta uma carcaça (geralmente um corpo de animal ou humanoide) com energias necromânticas, para que mortos-vivos "alimentem-se" do cadáver e de sua essência vital remanescente. Um corpo Pequeno é suficiente para "alimentar" um morto-vivo Médio; um corpo Médio é suficiente para "alimentar" um morto-vivo Grande ou dois mortos-vivos Médios, e assim por diante. Os mortos-vivos que consomem a carcaça recuperam todos os PV e recebem um bônus de +2 em jogadas de ataque e dano e testes de resistência por uma semana. Uma carcaça pode ser consumida em dez minutos. Uma carcaça usada como fonte de alimento para mortos-vivos não pode ser reanimada como um morto-vivo.

Físico do Leão

Nível: arcana 4, divina 4 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia melhora todas as habilidades físicas do alvo, fornecendo +4 em Força, Destreza e Constituição.

Físico do Leão em Massa

Nível: arcana 8, divina 8 (transmutação); **Alcance:** 9m; **Alvo:** até 5 criaturas.

Como *físico do leão*, mas afeta até cinco criaturas.

Flecha Ácida Maior

Nível: arcana 5 (ácido); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** 1 flecha ácida; **Duração:** 3 rodadas; **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *flecha ácida* (*Tormenta RPG*, página 174), mas a flecha causa 2d10 pontos de dano, mais 2d10 pontos de dano no início do seu próximo turno e no início de cada turno subsequente, para um total de 8d10 pontos de dano.

Fogo Amigo

Nível: arcana 2 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** até 5 criaturas; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Os alvos desta magia podem ignorar qualquer dano e efeitos negativos causados pelas outras magias do conjurador. Caso haja outro conjurador no mesmo grupo, ele também deve lançar *fogo amigo*, ou suas magias poderão afetar seus aliados normalmente.

Fumos Negros

Nível: arcana 6, divina 6 (ácido, mal); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Área:** explosão em cone; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude/Reflexos parcial.

Fumos negros invoca um cone de fumaça preta, corrosiva e venenosa. Todas as criaturas na área sofrem 8d8 pontos de dano de ácido e 1d6 pontos de dano de Constituição. Um teste de Reflexos bem-sucedido reduz o dano de ácido à metade; um teste de Fortitude bem-sucedido evita o dano de Constituição.

Galã

Nível: arcana 2 (encantamento, ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 10 minutos; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia concede-lhe um rosto idealizado, porte físico garboso, voz melodiosa e olhar sedutor, transformando-o em um galã (homens) ou diva (mulheres). Enquanto *galã* estiver ativa, seu Carisma torna-se 18 (ou recebe um bônus de +2, caso seja 18 ou maior) e você recebe um bônus de +4 nos testes de Diplomacia ou Enganação contra qualquer um que possa se sentir fisicamente atraído por você. Quando esta magia acabar, quaisquer observadores perceberão a mudança, e tendem a suspeitar de você. Da mesma maneira, pessoas que viram-no sob o efeito da magia sentirão que "algo está errado" ao vê-lo em condições normais.

Você pode pagar os PM e o componente material da magia novamente no último minuto de sua duração, e ela será renovada por mais 10 minutos.

Componente material: perfume, flores e uma caixa de gorad no valor de 10 TO.

Gato Fiel

Nível: arcana 5 (invocação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Efeito:** gato fantasmagórico; **Duração:** permanente até ser descarregada, então 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você invoca um gato invisível, que protege o local onde foi invocado, ou apenas dorme nele (não sai do lugar). Se uma criatura (exceto o conjurador e quaisquer aliados apontados por ele) se aproximar a até 9m do gato, o animal avisa silenciosamente o conjurador e todos os aliados presentes no local. Aliados avisados desta forma acordam imediatamente se estiverem dormindo, e podem agir na mesma rodada. Se não houver aliados presentes no local, o gato começa a miar alto e chiar, irritando e confundindo criaturas inteligentes. Qualquer criatura com Int 3 ou mais sofre –2 em todas as jogadas e testes (exceto o conjurador, que acha os miados muito graciosos e musicais). Se uma criatura se aproxima a 1,5m do gato, ele continua miando e começa a morder e arranhar. Ele ataca duas vezes por rodada, com bônus de ataque +15 e dano 1d6. Ele recebe todos os benefícios por ser uma criatura invisível, e é imune a dano.

O gato não mia para criaturas inofensivas, como pequenos animais, mas caça e mata qualquer criatura viva de tamanho Diminuto ou menor com ND ½ ou menor, automaticamente e silenciosa-

mente. Ele não é enganado por magias de ilusão ou transmutação.

A magia é permanente até que uma criatura faça o gato avisar o conjurador ou miar. A partir desse ponto, ela dura um minuto, quando então o gato se dissipa.

Componente material: caixa de prata cheia de erva de gato (no valor de 500 TO).

Gato Negro

Nível: arcana 2 (escuridão, ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cria um gato feito de sombras, perfeito para missões de espionagem. Quando o gato é invocado, começa a seguir um alvo designado pelo conjurador, sempre oculto e a uma distância segura. A criatura perseguida pode perceber o gato com um teste bem-sucedido de Percepção contra CD 40. A qualquer momento durante a duração da magia, o arcano pode suspender a perseguição e fazer com que o gato volte para ele. Então o gato pode reproduzir o caminho da perseguição para o arcano. O arcano também pode lançar *clarividência* ou *clauriaudiência* para ver ou ouvir através do gato.

Ideia

Nível: arcana 4 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Quando um arcano não sabe o que fazer, nada melhor que uma boa *ideia*. O conjurador mentaliza uma situação específica (por exemplo, um enigma em uma masmorra, dois pedidos de ajuda simultâneos em dois lugares diferentes, um cadáver descoberto em um quarto trancado, etc.) e lança esta magia. Então o mestre fornece uma dica sobre o que fazer, relacionada ao tema escolhido. A solução não se apresenta de maneira pronta, mas pelo menos um curso de ação possível é revelado. Nos exemplos acima, o mestre pode dar uma pista sobre a solução do enigma, sugerir que o grupo investigue a urgência dos dois pedidos de ajuda ou procure passagens secretas no quarto trancado. *Ideia* também pode ser usada para lembrar de detalhes específicos sobre uma situação.

Invisibilidade Suprema

Nível: arcana 8 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal ou toque; **Alvo:** você ou 1 criatura ou objeto com até 100kg; **Duração:** 1 minuto (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *invisibilidade maior*, mas disfarça qualquer odor que você exale (tornando o alvo imune a faro). Além disso, magias de adivinhação — exceto *visão suprema* — simplesmente não funcionam sobre os alvos. Contudo, os alvos ainda produzem sons e podem ser detectados usando a audição.

Invocação Arriscada

Nível: arcana 4 (caos, invocação); **Tempo de Execução:** ação de movimento; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Enquanto *invocação arriscada* estiver ativa, as criaturas que o conjurador invocar com magias do tipo *invocar monstro* recebem um bônus de +2 em jogadas de ataque e dano, CA e testes de resistência. Contudo, as criaturas invocadas mostram-se rebeldes, e têm chance de se voltar contra o conjurador. A cada rodada o arcano deve fazer um teste de Carisma contra CD 10 + nível da magia. Em caso de falha, a criatura invocada ataca o arcano durante a rodada.

Jogo Justo

Nível: arcana 5, divina 6 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto (veja texto); **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Esta magia faz com que todos os itens mágicos do alvo parem de funcionar. Quando *jogo justo* é lançada, o alvo tem direito a um teste de Vontade. Caso seja bem-sucedido, nada acontece. Caso falhe, seus itens mágicos tornam-se versões mundanas por um minuto. Contudo, na rodada seguinte, e a cada rodada subsequente, o alvo tem direito a um teste de Vontade. Se for bem-sucedido, um dos itens mágicos do alvo, à escolha dele, volta a funcionar. Após um minuto, a duração da magia acaba, e todos os itens ainda desativados voltam a funcionar normalmente.

Lacaio-Armadilha

Nível: arcana 5 (fogo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 lacaio vivo; **Duração:** permanente até ser ativada; **Teste de Resistência:** Vontade anula (lacaio), Reflexos parcial (explosão).

Esta é a magia preferida dos arcanos que possuem lacaios, mas não se preocupam com sua segurança. *Lacaio-armadilha* encanta um servo do conjurador, de forma que ele carrega uma "bomba mágica" dentro de si. Quando o lacaio é reduzido a 0 PV, há uma explosão, causando 1d6 pontos de dano de fogo por nível do lacaio em todas as criaturas a até 3m. Alguns arcanos mentem para seus lacaios, afirmando que a magia irá deixá-los mais fortes, para que eles não resistam a ela.

É possível lançar esta magia em uma criatura que não seja um lacaio do conjurador, mas qualquer um que saiba que foi encantado desta forma provavelmente atacará o arcano, se não for seu servo.

Componente material: pó de enxofre no valor de 10 TO por nível do alvo.

Lâmina Afiada em Massa

Nível: arcana 6 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** até 5 armas; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *lâmina afiada* (*Tormenta RPG*, página 179), mas afeta até cinco armas.

Lâmina Afiada Suprema

Nível: arcana 8 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 arma; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

A arma afetada tem sua margem de ameaça dobrada (por exemplo margem 19-20 torna-se 17-20) e recebe o poder *vorpal* (*Tormenta RPG*, página 244). Caso o usuário de uma arma *vorpal* role um 20 natural na jogada de ataque, a arma decepa a cabeça do oponente. Algumas criaturas, como certos construtos, mortos-vivos ou monstros com várias cabeças, não morrem ao perder a cabeça. A maior parte das criaturas, no entanto, morrerá instantaneamente.

Lâmina Invisível

Nível: arcana 4 (ar); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 12m; **Efeito:** lâmina de ar; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Com *lâmina invisível*, o arcano cria uma lâmina de ar para desferir golpes à distância. Depois lançar esta magia, o arcano forma uma lâmina de ar alinhando seus dedos, mão e antebraço (uma ação livre). Enquanto estiver "empunhando" esta lâmina (o que exige uma mão livre), pode usar uma ação padrão para fazer um ataque à distância com alcance de 12m, dano de corte 4d8 + mod. Int ou Car (de acordo com a habilidade usada para lançar magias) e crítico 18-20. Os ataques à distância são feitos de forma normal, usando o bônus de ataque do conjurador.

Lâmina Invisível Maior

Nível: arcana 6 (ar).

Como *lâmina invisível*, mas a lâmina tem alcance de 18m, dano 6d8 + mod. Int ou Car e crítico 17-20.

Lâmina Invisível Menor

Nível: arcana 2 (ar).

Como *lâmina invisível*, mas a lâmina tem alcance de 6m, dano 2d8 + mod. Int ou Car e crítico 19-20.

Levitação em Massa

Nível: arcana 5 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** até 5 criaturas ou até 5 objetos com até 200kg; **Duração:** 1 minuto (D); **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *levitação* (*Tormenta RPG*, página 180), mas afeta até 5 criaturas voluntárias (incluindo você) ou até 5 objetos livres com até 200kg cada.

Língua Louca

Nível: arcana 2 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** até 5 criaturas; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia é o pior pesadelo dos bisbilhoteiros que gostam de escutar as conversas alheias. Enquanto *língua louca* estiver ativa, a comunicação entre as criaturas afetadas é embaralhada, de maneira que outras criaturas só escutam sons incompreensíveis. Útil para grupos de aventureiros traçarem planos e estratégias na frente de seus inimigos, e para arcanos sem muito dinheiro, que vivem em cortiços perto de vizinhas fofoqueiras...

Manopla de Trevas

Nível: arcana 3 (escuridão, necromancia); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia cria um par de manoplas feitas de sombras nas mãos do conjurador. Enquanto as manoplas estiverem ativas, o toque do arcano causa 5 pontos de dano de energia negativa. Este efeito não se acumula com ataques em corpo-a-corpo ou à distância, mas acumula-se com magias de toque. Para cada ponto de dano causado pela *manopla de trevas*, o conjurador recebe 1 PV temporário. Esta magia se dissipa se o conjurador for exposto à luz do dia ou seu equivalente (por exemplo, a magia *luz do dia*). Luz de tochas, lampiões, etc. não afeta a magia.

Mapear

Nível: arcana 2 (adivinhação); **Tempo de Execução:** 1 minuto; **Alcance:** toque; **Alvo:** um pergaminho; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Mapear é uma adivinhação expressa, que serve para localizar o conjurador em seu ambiente atual. Uma fagulha percorre o pergaminho afetado, queimando-o enquanto esboça um mapa da região onde o arcano está. Se o arcano conhece o lugar, o mapa será completo. Caso contrário, apresentará apenas um esboço geral, além de um ponto de referência (para possibilitar localização) e um lugar de interesse, ambos definidos pelo mestre. A região representada no mapa tem tamanho máximo de um quadrado de 10km de lado. Caso o arcano esteja em uma construção (masmorra, castelo...), o mapa mostrará o andar no qual ele se encontra.

Medo do Escuro

Nível: arcana 3, divina 3 (escuridão, medo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Esta magia é a favorita de ladinos arcanos ou conjuradores com aliados furtivos. *Medo do escuro* faz com que seu alvo fique muito inquieto e amedrontado por tudo que está escondido ou oculto, enxergando perigos em cada sombra. Ele sofre uma penalidade de –3 em CA e testes de resistência contra oponentes com camuflagem ou escondidos de alguma forma. Além disso, se o alvo for deixado em um ambiente completamente escuro (por exemplo, uma sala fechada sem tochas acesas), fica abalado até conseguir uma fonte de luz. Este efeito se aplica mesmo se o alvo for capaz de enxergar no escuro.

Mente do Golfinho

Nível: arcana 4, divina 4 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia melhora todas as habilidades mentais do alvo, fornecendo +4 em Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Mente do Golfinho em Massa

Nível: arcana 8, divina 8 (transmutação); **Alcance:** 9m; **Alvo:** até 5 criaturas.

Como *mente do golfinho*, mas afeta até cinco criaturas.

Meteorito de Vectorius

Nível: arcana 1 (invocação, terra); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** 90m; **Efeito:** pequeno meteorito; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Dizem que esta magia costumava ser a favorita de Lorde Vectorius, antes que ele aprendesse e desenvolvesse outras magias mais confiáveis. Ela seria um ensaio para a famosa *rocha cadente de Vectorius*. De qualquer maneira, *meteorito de Vectorius* invoca um pequeno pedaço de pedra a uma altura muito grande, que cai com velocidade assustadora. O arcano aponta para o alvo desejado e, na rodada seguinte, o meteorito cai no lugar desejado — ou quase. Role 1d10. Com um resultado 1 ou 2, o meteorito cai exatamente sobre

o alvo. Com qualquer outro resultado, desvia-se 1,5m para um ponto cardeal (norte com 3 ou 4, sul com 5 ou 6, leste com 7 ou 8, oeste com 9 ou 10). O meteorito causa 4d20 pontos de dano a qualquer criatura no espaço atingido.

Esta magia só pode ser lançada em espaços abertos.

Mísseis Mágicos Maior

Nível: arcana 3 (essência); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvos:** até 3 criaturas; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *mísseis mágicos* (*Tormenta RPG*, página 184), mas você dispara três setas ou esferas de energia, causando 1d6+2 pontos de dano com cada uma.

Mísseis Mágicos Supremo

Nível: arcana 5 (essência); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvos:** até 4 criaturas; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *mísseis mágicos* (*Tormenta RPG*, página 184), mas você dispara quatro setas ou esferas de energia, causando 1d8+3 pontos de dano com cada uma.

Montaria Fantasmagórica Maior

Nível: arcana 7 (invocação); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** 9m; **Efeito:** 1 criatura; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *montaria fantasmagórica* (*Tormenta RPG*, página 185), mas a aparência padrão é de um grifo negro com penas cinzentos. A *montaria fantasmagórica maior* tem CA, PV e testes de resistência iguais aos seus, deslocamento 18m (por terra ou voando) e pode carregar até 300kg.

Muralha de Relâmpagos

Nível: arcana 8 (abjuração, eletricidade); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** cortina de relâmpagos; **Duração:** concentração + 1 minuto, até 1 hora; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade (veja texto).

Esta é uma das muralhas mais fortes que podem ser invocada por arcanos. O conjurador cria uma cortina de relâmpagos de 60m de comprimento e 9m de altura, que ataca todos aqueles que se aproximam, tentam passar por ela ou por sobre ela. Todas as criaturas (exceto o arcano) que se aproximarem a 15m da *muralha de relâmpagos* são atingidos por um *relâmpago* por rodada, como a magia de mesmo nome: 6d6 pontos de dano de eletricidade, Reflexos para metade do dano, CD do teste de resistência igual à desta magia. Quando uma criatura passa por dentro ou por cima da muralha (até 1 km de altura), é atingida por três *relâmpagos*.

Muralha Sônica

Nível: arcana 4 (abjuração, sônico); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** cortina invisível; **Duração:** concentração + 1 minuto, até 1 hora; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Esta magia cria uma barreira invisível de 60m de comprimento e 6m de altura. Todas as criaturas que passarem por ela são imediatamente atingidas por ondas subsônicas que causam grande dor de cabeça e nos ouvidos. Na rodada em que está atravessando a barreira, a criatura sofre 4d10 pontos de dano sônico, e fica surda por um minuto. Um teste de Fortitude bem-sucedido reduz este dano à metade, e o tempo de surdez para uma rodada.

Muralha de Trevas

Nível: arcana 6 (abjuração, escuridão, necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** cortina de escuridão; **Duração:** concentração + 1 minuto, até 1 hora; **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

Esta magia cria uma barreira de escuridão absoluta de 60m de comprimento e 6m de altura. É impossível enxergar através da *muralha de trevas*, exceto com a magia *visão da verdade*. Todas as criaturas que passarem pela muralha são atacadas por energias necromânticas, sofrendo 1d4+1 níveis negativos e ficando cegas por um minuto. Os níveis negativos duram uma hora. Cada nível negativo impõe uma penalidade de –1 em jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência. Cada nível negativo também faz um conjurador perder sua magia preparada de mais alto nível, ou pontos de magia equivalentes à magia de mais alto nível que pode lançar. Um teste de Vontade bem-sucedido reduz os níveis negativos à metade e o tempo de cegueira para uma rodada.

Paradoxo dos Gêmeos

Nível: arcana 7 (tempo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Com esta magia, o arcano pede ajuda para alguém em quem sempre pode confiar: ele mesmo. Na rodada seguinte ao lançamento da magia, duas "cópias" do arcano vêm de realidades paralelas e lançam cada um uma magia, então desaparecem. As magias que as cópias podem lançar devem ser conhecidas pelo arcano, devem ser diferentes entre si e não podem ter custo de XP. As "cópias" não podem usar nenhum talento metamágico. Finalmente, nenhuma das "cópias" pode lançar esta magia. O arcano envelhece um mês a cada vez em que lança esta magia.

Peçonha Caótica de Nimb

Nível: arcana 5, divina 5 (caos); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1d12 rodadas; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia inocula o alvo com um veneno no início de cada um de seus turnos. A cada rodada, o alvo sofre 1d12 pontos de dano de veneno. Contudo, se o arcano rolar "12" nesta jogada, pode rolar o dado novamente e somar o novo resultado ao dano causado, até que obtenha um resultado diferente de 12. Sim, nós sabemos que veneno não é um tipo de dano. É Nimb que não sabe.

Perecer/Preservar

Nível: arcana 5 (tempo); **Tempo de Execução:** 1 minuto; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto orgânico não vivo com até 1.000kg; **Duração:** instantânea/1 ano; **Teste de Resistência:** nenhum.

Perecer faz com que a matéria orgânica tocada apodreça rapidamente, desaparecendo em poucos segundos. Assim, é possível, por exemplo, destruir uma reserva de alimentos ou livrar-se de cadáveres. *Preservar* faz o oposto, tornando

a matéria orgânica afetada imune à ação do tempo durante um ano. Isso pode fazer, por exemplo, que um prato de comida ainda esteja fresco um ano depois de ter sido preparado.

Em qualquer versão, a magia só funciona em matéria orgânica morta (portanto, nenhum objeto inorgânico e nenhum ser vivo).

Perfeição dos Animais

Nível: arcana 6, divina 6 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia melhora todas as habilidades do alvo, fornecendo +4 em Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Porta Dimensional Menor

Nível: arcana 3 (invocação); **Tempo de Execução:** ação de movimento; **Alcance:** 15m; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia transporta o conjurador para um lugar à sua escolha, dentro do alcance. *Porta dimensional menor* não permite que você apareça dentro de um corpo sólido; se o ponto de chegada não tem espaço livre, você ressurge na área vazia mais próxima.

Polvo Humanoide

Nível: arcana 4 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Efeito:** quatro braços extras; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia produz quatro braços extras no conjurador. Estes braços concedem +4 em testes de Atletismo para escalar e nadar. Os braços adicionais possuem mãos, como normal, e podem segurar itens e realizar ataques. Enquanto esta magia estiver ativa, o arcano recebe os benefícios do talento Combater com Duas Armas Aprimorado — pode atacar com duas armas diferentes (inclusive armas de arremesso) com uma penalidade de –2 em cada ataque. O conjurador só recebe bônus em CA por um escudo, mesmo que carregue dois ou mais. Em geral, os arcanos usam *polvo humanoide* para carregar armas, escudos, poções e itens de poder ao mesmo tempo, e ainda assim contar com mãos livres para lançar magias.

Portal para o Saber

Nível: arcana 4; **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** veja texto; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia é simplesmente uma versão muito mais acessível e limitada de *portal* (*Tormenta RPG*, página 192). Uma vez lançada, abre um portal planar levando à entrada da Academia Arcana. A magia não permite abrir portais para nenhum outro lugar, nem serve para convocar criaturas. Exceto por isso, seu funcionamento é idêntico a *portal*.

A magia é ensinada (ou fornecida em pergaminhos) para alunos que tenham dificuldade em chegar aos portais fixos, ou para aventureiros que estejam em missões para a Academia.

Procrastinar Ferimentos

Nível: arcana 4 (tempo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Efeito:** lapso temporal; **Duração:** 1d4+1 rodadas; **Teste de Resistência:** Fortitude reduz à metade (veja texto).

Esta é uma magia fascinante que, mais uma vez, reflete a preocupação dos magos com a sua segurança (ou a falta dela) em combate. *Procrastinar ferimentos* adia e concentra todos os ferimentos, fazendo com que afetem o conjurador após a duração acabar. Enquanto a magia estiver ativa, todo o dano causado ao conjurador é desviado para uma dimensão paralela. Ao final da duração, o conjurador recebe todo o dano de uma vez, ou apenas metade dele se for bem-sucedido em um teste de Fortitude (CD igual à CD desta magia).

Proteção contra Flechas Maior

Nível: arcana 4 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 12 horas ou até ser descarregada; **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *proteção contra flechas* (*Tormenta RPG*, página 194), mas a magia termina após absorver 70 pontos de dano. Sempre que a magia absorve todo o dano de um ataque, o ataque é revertido contra o atacante, com a mesma jogada de ataque.

Proteção contra Raios

Nível: arcana 3 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 12 horas ou até ser descarregada; **Teste de Resistência:** nenhum.

A criatura tocada recebe imunidade contra magias do tipo raio ou que exigem um ataque de toque à distância. A magia termina após absorver 10 níveis de magia. Por exemplo, *proteção contra raios* pode absorver três *raios da exaustão* (magias de nível 3) e um *raio do enfraquecimento* (magia de nível 1). Magias de nível 0 contam como nível 1 para propósitos desta proteção. Caso a *proteção contra raios* ainda possa absorver alguns níveis de magia mas seja atingida por uma magia de nível mais alto (por exemplo, uma magia de nível 2, quando resta apenas 1 nível para ser absorvido), a magia é absorvida, e então a proteção termina imediatamente.

Raio de Ácido Maior

Nível: arcana 2 (ácido); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 15m; **Efeito:** raio; **Duração:** 1 rodada; **Teste de Resistência:** Reflexos.

Como *raio de ácido* (*Tormenta RPG*, página 195), mas o alvo sofre 2d8 pontos de dano, mais 1d8 pontos de dano na rodada seguinte. Se o alvo usa uma armadura, esta magia danifica-a, reduzindo seu bônus de CA em 1 ponto.

Raio de Ácido Supremo

Nível: arcana 4 (ácido); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** raio; **Duração:** 1 rodada; **Teste de Resistência:** Reflexos.

Como *raio de ácido* (*Tormenta RPG*, página 195), mas o alvo sofre 4d8 pontos de dano, mais 2d8 pontos de dano na rodada seguinte. Se o alvo usa uma armadura, esta magia danifica-a, reduzindo seu bônus de CA em 2 pontos.

Raio-Fardo

Nível: arcana 5 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 90m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** veja abaixo.

Você dispara um raio transparente que faz com que a gravidade seja muito mais forte para o alvo atingido. Uma criatura que esteja voando entra em queda livre, sofrendo 1d6 pontos de dano para cada 1,5m de queda, até um máximo de 40d6 para uma queda de 60m ou mais. Um teste de Reflexos bem-sucedido reduz o dano da queda à metade.

Uma criatura no solo sofre as seguintes penalidades (cumulativas): –1 em jogadas de ataque se empunhar uma arma de uma mão ou usar armas naturais; –2 se empunhar uma arma de duas mãos; –1 se empunhar um escudo leve; –2 se empunhar um escudo pesado; –1,5m de deslocamento se usar uma armadura média; –3m de deslocamento se usar uma armadura pesada.

Criaturas na água precisam fazer testes de Atletismo para se mover (mesmo que normalmente tenham um deslocamento de natação) e sofrem –10 de penalidade nestes testes.

Uma criatura que se enquadre em duas ou mais das categorias acima sofre todos os efeitos relevantes. Por exemplo, uma criatura voadora cai e, estando no solo, sofre as penalidades de criaturas no solo. Uma criatura que permaneça em atividade cansativa (correr, combater...) durante toda a duração da magia fica fatigada no final da duração.

Raio Gosmento

Nível: arcana 2; **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Reflexos (veja abaixo).

Você dispara um raio feito de gosma pegajosa. Faça um ataque de toque à distância. Se acertar, o alvo fica enredado por um minuto (–2 em jogadas de ataque, –4 na Destreza, move-se com metade do seu deslocamento e não pode correr ou fazer investidas). Conjuradores devem fazer um teste de Vontade (CD 10 + nível da magia) para lançar uma magia sob efeito do *raio gosmento*.

Raio Gravitacional

Nível: arcana 4 (tempo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você dispara um raio púrpura que distorce a gravidade violentamente ao redor do alvo, fazendo com que seu próprio peso cause uma implosão. Faça um ataque de toque à distância. Se você acertar, o alvo sofre 6d8 pontos de dano.

Raio Sônico

Nível: arcana 4 (sônico); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Efeito:** raio; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Você dispara um raio de ondas sônicas. Faça um ataque de toque à distância. Se você acertar, a vítima sofre 8d4 pontos de dano sônico e fica atordoada por 1d3–1 rodadas.

Reduzir Defesas

Nível: arcana 2 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 30m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** Vontade parcial.

Esta magia faz com que o alvo perca a sua capacidade de resistir a golpes e magias. Qualquer redução de dano e resistência a energia são reduzidas em 5 pontos. Se a criatura for bem-sucedida no teste de Vontade, a magia dura uma rodada. Em caso de falha, a duração é de uma hora. Por exemplo: uma ameba gigante possui redução de dano 10. Se ela for alvo desta magia, passa a ter redução de dano 5.

Relâmpago Flamejante de Reynard

Nível: arcana 7 (eletricidade, fogo); **Tempo de Execução:** 2 rodadas; **Alcance:** 30m; **Área:** linha; **Duração:** 1 minuto ou até a energia ser consumida; **Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade.

Esta é uma magia poderosa, mas lenta, desenvolvida pelo metódico e impassível arquimago Reynard. Na primeira rodada de execução, o conjurador invoca as energias elementais do fogo, e uma de suas mãos fica em chamas. Na segunda rodada, invoca as energias elementais dos relâmpagos, ficando com a outra mão eletrificada. Então o arcano pode usar uma ação padrão para criar uma rajada de chamas com uma mão ou arremessar relâmpagos com a outra. As chamas causam 6d12 pontos de dano de fogo, e o relâmpago causa 6d12 pontos de dano de eletricidade. O arcano também pode, como uma ação padrão, usar as duas mãos num ataque de energia mista, causando 12d12 pontos de dano (metade de fogo e metade de eletricidade). O conjurador precisa estar com as duas mãos livres para invocar o efeito misto, e fazer isso consome toda a energia da magia, fazendo com que ela termine imediatamente. Um teste bem-sucedido de Reflexos reduz o dano causado por esta magia à metade.

Remover da Realidade

Nível: arcana 9 (tempo); **Tempo de Execução:** ação livre; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1d3 rodadas; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta poderosa magia remove da realidade uma criatura que tenha nível igual ou menor que o conjurador, ou um objeto Enorme ou menor. Para todos os efeitos, o alvo não existe no mesmo Plano enquanto estiver removido. Quando a duração da magia acaba, ele volta para a realidade na mesma posição e condição em que estava quando foi removido.

Reparar Objetos

Nível: arcana 3 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto Enorme ou menor; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia repara completamente um objeto estragado ou quebrado. Também pode ser usada como uma "cura" em construtos, restaurando 20 PV. Esta magia não afeta itens totalmente queimados ou desintegrados, nem itens mágicos. É considerada a versão arcana e aprimorada de *tornar inteiro*.

Reparar Objetos Maior

Nível: arcana 7 (transmutação); **Alvo:** 1 objeto de qualquer tamanho.

Como *reparar objetos*, mas pode afetar itens inanimados de qualquer ta-

manho e restaura 100 PV a construtos. Também pode reparar um construto destruído, deixando-o com 1 PV. Ao contrário das versões menores, *reparar objetos maior* afeta itens mágicos.

Retirada Estratégica

Nível: arcana 1 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação livre; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto.

Esta é uma versão ainda mais específica de *recuo acelerado*. Seu deslocamento aumenta em +9m, mas apenas se você estiver se movendo na direção oposta de criaturas hostis.

Reverter Magia Menor

Nível: arcana 4 (abjuração); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 hora ou até ser descarregada.

Como *reverter magia* (*Tormenta RPG*, página 199), mas você pode reverter até 1d4+2 níveis de magia.

Servo Invisível Maior

Nível: arcana 4 (invocação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Efeito:** servo invisível; **Duração:** 1 dia; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta versão aprimorada de *servo invisível* (*Tormenta RPG*, página 201) oferece duas opções: você pode conjurar uma pequena horda de servos ou apenas um servo capaz de realizar tarefas mais complexas.

A primeira opção conjura dez servos invisíveis, capazes de realizar tarefas simples para você, como apanhar lenha, colher frutos, varrer o chão, alimentar um cavalo e assim por diante (essencialmente, dez versões do servo criado por *servo invisível*). Estes dez servos são capazes de manter uma mansão ou uma pequena torre.

A segunda opção conjura apenas um servo, mas capaz de realizar tarefas mais complexas: ele possui bônus de +15 em todas as perícias. Assim, pode realizar missões de espionagem, roubar um item, atuar como escriba, ajudar no laboratório de alquimia ou em pesquisas arcanas, etc. Se o servo ajudar no laboratório, concede um bônus de +2 nos testes de perícias do arcano.

Os servos não são criaturas vivas verdadeiras; não podem lutar nem resistir a qualquer dano ou efeito que exija um teste de resistência — falharão automaticamente no teste e serão destruídos.

Símbolo de Sangue

Nível: arcana 4/divina 4 (necromancia); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** toque; **Efeito:** runa mágica; **Duração:** permanente até ser descarregada, então 1 hora; **Teste de Resistência:** Fortitude parcial.

Como *símbolo da dor* (*Tormenta RPG*, página 201), mas, quando a runa é ativada, todas as criaturas a até 18m começam a sangrar pelos olhos e nariz, perdendo 1 PV por nível no início de cada rodada. Uma magia de cura ou um teste de Cura contra CD 15 param o sangramento. Se a criatura for bem-sucedida no teste de resistência, o sangramento é mais lento (1 PV por nível a cada duas rodadas).

Um personagem com a habilidade de encontrar armadilhas pode encontrar o *símbolo* com um teste de Percepção e desarmá-lo com um teste de Ladinagem (ambos CD 29).

Componente material: pó de pedras preciosas (no valor de 100 TO).

Super-Arcano

Nível: arcana 9 (transmutação); **Tempo de Execução:** 10 minutos; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 hora.

Esta é a combinação de várias magias poderosas em uma. O conjurador recebe deslocamento de voo 18m e redução de dano 10. Além disso, como uma ação padrão, pode conjurar um sopro de gelo (como a magia *cone glacial*) ou visão de calor (como a magia *raio ardente*). Após usar o sopro de gelo ou a visão de calor, o arcano deve esperar 1d4 rodadas até poder usar o respectivo poder novamente.

Componente material: um pedaço de meteorito no valor de 1.000 TO.

Teletransporte Ilusório

Nível: arcana 4 (ilusão); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

A criatura tocada é teletransportada imediatamente para uma área à escolha do arcano (geralmente uma geleira, um vulcão ou o meio do oceano). Ou pelo menos é isso que o alvo pensa, pois tudo não passa de uma ilusão. A criatura se comporta como se estivesse realmente no lugar para o qual foi teletransportada, reagindo a eventos imaginários, interagindo com pessoas inexistentes, etc. Embora o conjurador não possa controlar o que acontece durante a ilusão, pode escolher um local hostil, onde o resultado mais provável será o alvo ferir-se ou perder-se. O mestre deve resolver o encontro da criatura em seu novo ambiente separadamente; se este encontro resultar em "morte" (dentro da ilusão), o alvo irá desmaiar.

Toque Chocante Maior

Nível: arcana 3 (eletricidade); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *toque chocante* (*Tormenta RPG*, página 206), mas o alvo sofre 4d8 pontos de dano. Se o alvo usa armadura de metal ou carrega muito metal, de acordo com o mestre, você recebe +6 na jogada de ataque.

Toque da Entropia

Nível: arcana 9 (caos, necromancia, mal); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude anula/Vontade parcial (veja texto).

Também conhecida como *toque final*, esta é considerada por muitos a magia mais maligna de Arton, pois condena seus alvos a um fim doloroso. Faça um ataque de toque corpo-a-corpo. A criatura tocada deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude. Em caso de falha, seus ossos se partem imediatamente e não conseguem mais sustentar o corpo. A criatura desaba sob seu próprio peso, tornando-se uma massa amorfa de carne e pele, enquanto seus órgãos internos são perfurados pelos ossos partidos. Em poucos segundos a criatura (ou que sobrou dela) está morta. Essa visão horrenda é capaz de abalar até mesmo um herói experiente. Todas as criaturas aliadas à vítima que vejam isso acontecer devem ser bem-sucedidas em um teste de Von-

tade ou ficarão apavoradas por 1 minuto. Caso sejam bem-sucedidas, ficam abaladas por um minuto. Criaturas com um vínculo afetivo forte com a vítima (de acordo com o mestre) sofrem uma penalidade de –5 no teste de Vontade.

Lançar esta magia é um ato Maligno.

Toque do Inumano

Nível: arcana 4 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

O conjurador ganha a habilidade de drenar energia, característica dos mortos-vivos conhecidos como inumanos. Enquanto a magia durar, uma criatura viva que seja atingida pelo toque do arcano sofre um nível negativo. O arcano recebe 5 PV temporários para cada nível negativo causado. Os níveis negativos duram por uma hora, e cada nível negativo impõe uma penalidade de –1 em jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência. Caso a criatura tocada seja um conjurador, cada nível negativo também faz com que perca sua magia preparada de mais alto nível, ou pontos de magia equivalentes à magia de mais alto nível que pode lançar.

Toque da Múmia

Nível: arcana 7 (necromancia); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** até 5 criaturas dentro de 9m; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Fortitude anula.

Faça um ataque de toque desarmado. Uma criatura atingida pelo *toque da múmia* e até outras 4 criaturas a até 9m devem ser bem-sucedidas em um teste de Fortitude, ou irão contrair a doença podridão da múmia (*Tormenta RPG*, página 227). Criaturas que falhem no teste sofrem 1d6 pontos de dano de Constituição imediatamente e devem fazer um novo teste a cada dia. Uma falha resulta em mais 1d6 pontos de dano de Constituição. Esta doença só pode ser curada com a magia *cura completa*.

Toque do Nada

Nível: arcana 3 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Esta magia isola a mente do alvo de seu corpo, fazendo com que ele perca seus cinco sentidos. O alvo torna-se cego, surdo, sem paladar e olfato e anestesiado (sem tato). O alvo não fica mudo, mas tem muita dificuldade de articular palavras sem audição e tato: há apenas 25% de chance de que qualquer frase seja inteligível. No início de cada rodada, o alvo tem 50% de largar qualquer objeto que esteja segurando. Também tem 50% de chance de errar qualquer ataque, fica desprevenido e sofre uma penalidade de –4 na CA (para um total de –8). Move-se com metade do seu deslocamento (em uma direção aleatória), sofre uma penalidade de –8 em testes de perícias baseadas em Força ou Destreza e falha automaticamente em testes de Percepção. Além disso, precisa fazer um teste de Vontade para lançar qualquer magia (CD 10 + nível da magia). Uma magia afetada pelo talento Magia Silenciosa não sofre essa limitação.

Traição Mágica

Nível: arcana 3 (caos, essência); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia faz com que todas magias ativas no alvo fiquem instáveis e passem a feri-lo. Para cada nível de magia afetando o alvo, ele sofre 1d8 pontos de dano de essência. Por exemplo: o conjurador usa *traição mágica* em outro arcano, que está sob o efeito de *voo* (3º nível) e *armadura arcana* (1º nível). O alvo sofre 4d8 pontos de dano (4 níveis de magia no total).

Tranquilidade Impassível

Nível: arcana 3 (encantamento); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:**1 criatura; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia concede total confiança e serenidade frente a situações de estresse. O alvo recebe um bônus de +10 em testes de Vontade para lançar magias. Também torna-se imune a medo e qualquer tipo de efeito que manipule ou aumente suas emoções (como *riso histérico*, *desespero*, *fascinação*, *cativar*, etc., além de efeitos não mágicos equivalentes). Caso haja dúvida sobre o que é um efeito que manipule as emoções do conjurador, o mestre tem a palavra final.

Transferir Culpa

Nível: arcana 3 (encantamento); **Tempo de Execução:** reação; **Alcance:** 9m; **Alvo:** 1 criatura inteligente; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** Vontade anula.

Esta magia pode ser lançada como uma reação, assim que o conjurador é visto fazendo algo que não deveria. O conjurador decide quem tentará enganar — por exemplo, o capitão da guarda que acabou de apanhá-lo esgueirando-se pelos corredores do castelo, ou o guerreiro inimigo que acabou de sofrer dano por sua magia. O alvo faz um teste de Vontade. Em caso de falha, convence-se de que o conjurador não é culpado pelo que acabou de ocorrer. A culpa (aos olhos do alvo) é transferida aleatoriamente para uma pessoa presente no encontro (aliados, inimigos, espectadores inocentes...). Uma vítima que falhe no teste de Vontade fica convencida de que a criatura incriminada é culpada, mesmo que seus aliados apontem o contrário ou haja provas da culpa do conjurador. Se não houver mais ninguém presente além do arcano e do alvo, a magia não tem efeito.

Note que *transferir culpa* só funciona quando o arcano é visto fazendo algo errado ou hostil. Esta magia não afeta má reputação generalizada ou inimizade antiga. Mesmo que você convença o lorde guerreiro de que um de seus lacaios acabou de atacá-lo, ele não vai esquecer todos os duelos que vocês travaram ao longo dos anos...

Transmutar Metais

Nível: arcana 5 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia transforma 1kg de qualquer metal em 1kg de cobre, prata ou ouro. Se o objeto tocado pesa mais de 1kg, apenas parte dele será transformada. Por exemplo, uma espada grande comum pesa 4kg. Assim, para transformá-

-la em uma espada grande de prata, seria necessário lançar esta magia quatro vezes.

Componente material: uma pedra filosofal (veja no Capítulo 1). A pedra filosofal não é consumida ao lançar a magia.

Custo de XP: 100 XP.

Transmutar Metais Maior

Nível: arcana 9 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 objeto; **Duração:** permanente; **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *transmutar metais*, mas transforma 1kg de qualquer metal em 1kg de qualquer outro metal, incluindo metais especiais (aço-rubi, adamante e mitral).

Componente material: uma pedra filosofal (veja no Capítulo 1). A pedra filosofal não é consumida ao lançar a magia.

Custo de XP: 200 XP.

Velocidade do Relâmpago

Nível: arcana 8 (eletricidade, invocação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 minuto; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

Os olhos do conjurador passam a emanar luz branca e minúsculos raios de eletricidade. Enquanto esta magia durar, o arcano pode usar uma ação de movimento para se *teletransportar* até 12m em qualquer direção, deixando um "rastro" de eletricidade no caminho. Todos neste caminho sofrem 6d6 pontos de dano de eletricidade, ou metade se forem bem-sucedidos em um teste de Reflexos.

Vento Dilacerador

Nível: arcana 6 (ar); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** 18m; **Área:** explosão em cone; **Duração:** instantânea. **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

Esta magia é considerada uma versão aprimorada (e muito mais violenta) de *lufada de vento*. Um cone de vento em alta velocidade se projeta das mãos do conjurador. O vento é capaz de cortar e quase arrancar a pele de criaturas. Todos na área devem fazer um teste de Reflexos. Alvos bem-sucedidos sofrem 4d8 pontos de dano e caem no chão. Alvos que falhem sofrem 8d8 pontos de dano, são empurrador para trás, até o limite da área do cone (ou antes, se houver obstáculos) e caem no chão.

Viagem no Tempo

Nível: arcana 9 (tempo); **Tempo de Execução:** ação completa; **Alcance:** toque; **Alvo:** até 5 criaturas Médias; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Ao completar esta magia, o arcano e até outras quatro criaturas Médias que estejam de mãos dadas são transportados para algum ponto do passado ou do futuro de Arton, à escolha do arcano. Uma vez lá, passam a fazer parte daquela realidade e podem interagir com ela normalmente. Caso nunca retornem, os eventos de que participaram serão totalmente reais. Caso eles voltem a seu próprio tempo, cabe ao mestre decidir se os eventos de que eles participaram terão efeitos em seu próprio tempo — e se essas consequências são positivas ou negativas.

Por exemplo: os aventureiros viajam ao passado para enfrentar um vilão que no presente é invencível. Eles derrotam o vilão no passado e retornam ao presente. Existem muitas hipóteses sobre o que eles podem encontrar. O vilão realmente pode ter sido derrotado, sem repercussões negativas. Por outro lado, outro vilão (ainda pior) pode ter conseguido completar seu plano maligno. Ou ainda, eles retornam e nada aconteceu, porque agora eles se veem em um universo paralelo. Cabe ao mestre decidir o resultado da empreitada.

Cronomantes adoram discutir viagem no tempo, suas implicações morais e físicas na realidade nativa e em todas as outras realidades paralelas, durante horas e dias a fio.

Custo de XP: 1.000 XP.

Vingança Final

Nível: arcana 9 (essência); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** permanente até ser descarregada; **Teste de Resistência:** Reflexos parcial.

Vingança final sela o destino do arcano, e talvez também dos infelizes presentes. Esta magia fica inativa até o momento em que o conjurador é reduzido a 0 ou menos PV ou quando ele escolher, bastando apenas um comando mental. Quando isso acontecer, o arcano é erguido no ar, enquanto um vórtice de magia começa a consumir seu corpo (incluindo qualquer equipamento), formando um buraco negro que dura apenas alguns segundos. Então ocorre uma enorme explosão. Todos a até 60m sofrem 20d6 pontos de dano de essência, ou metade se forem bem-sucedidos em um teste de Reflexos. No fim, nada resta do arcano e de qualquer equipamento que ele estivesse usando, vestindo ou carregando. Um conjurador destruído desta forma não pode ser trazido de volta à vida, exceto por um *desejo* ou *milagre*.

Visão do Caçador

Nível: arcana 3 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** 1 hora.

O conjurador ganha uma visão especial, enxergando objetos e criaturas pela quantidade de calor que emitem. Esta "visão infravermelha" permite ao arcano ver criaturas invisíveis e ignorar camuflagem (incluindo camuflagem total). Além disso, concede +5 em testes de Percepção visuais para notar criaturas escondidas, +5 em testes de Sobrevivência para rastrear e +2 nas jogadas de ataque.

Visão no Escuro em Massa

Nível: arcana 5 (transmutação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** até 5 criaturas; **Duração:** 1 hora.

Como *visão no escuro* (*Tormenta RPG*, página 208), mas afeta até 5 criaturas.

Visão Suprema

Nível: arcana 8, divina 8 (adivinhação); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** 1 criatura; **Duração:** 1 hora; **Teste de Resistência:** nenhum.

Esta magia permite que o alvo veja a forma real das coisas, e em magnitude

O Dilema das Viagens no Tempo

Qualquer mestre que já tenha ousado incluir viagens no tempo em sua campanha sabe: existem poucas maneiras de gerar mais dor de cabeça. Viagens no tempo são convite para paradoxos temporais, jogadores que tentam reescrever a história, tentativas de matar Thwor Ironfist ainda no berço... Por outro lado, são *extremamente* instigantes, e têm potencial para muita diversão.

Como usá-las?

No caso das magias *voltar no tempo* e *voltar no tempo maior*, o mestre deve ter o mesmo cuidado que usa com as magias *desejo* e *milagre*: ou seja, se o jogador está aderindo ao espírito da magia e não tem intenções de "quebrar" a campanha, trabalhe junto com ele, faça seus esforços serem recompensados. Contudo, se o jogador estiver tentando abusar das magias (evitando todo tipo de perigos, refazendo a mesma cena inúmeras vezes...), use sua prerrogativa de que "sempre há um preço" e imponha consequências graves para as repetições. Seja rígido, mas justo.

Já a magia *viagem no tempo* é um caso à parte. Ela permite essencialmente reescrever a história de Arton — matar Thwor no berço, por exemplo! Todos os usos desta magia devem ser considerados uma aventura por si só. O mestre *nunca* deve permitir que os jogadores simplesmente usem *viagem no tempo* para moldar o passado do mundo quando estão entediados, ou para obter vantagens vazias. Esta pode ser uma missão interessante, mas é tão importante quanto a obtenção de um artefato ou a derrocada de um grande vilão. Incorpore-a no jogo somente após medir as consequências e pensar. Caso você não ache que há vantagens na inclusão desse tipo de elemento, apenas proíba *viagem no tempo* — será mais fácil e produtivo.

Estas magias estão incluídas aqui porque brincar com linhas temporais pode ser *muito* recompensador — para os grupos certos. Elas são uma opção para sua campanha, uma ferramenta a mais. Mas não devem dominar todo o jogo, a menos que você deseje isso.

amplificada. Ele enxerga através de escuridão (normal e mágica), ilusões (tanto formas ilusórias quanto invisibilidade) e transmutações (vê a forma real de criaturas e objetos transformados). *Visão suprema* não atravessa objetos sólidos, nem cancela camuflagem causada por efeitos mundanos. Como uma ação livre, o alvo pode forçar os olhos e enxergar os objetos muito mais próximos do que estão (como uma luneta), recebendo um bônus de +15 em testes de Percepção visuais e quadruplicando o alcance normal da visão. Além disso, o alvo tem um bônus de +10 para detectar disfarces mundanos, e o incremento de distância de todos os seus ataques é duplicado.

Voltar no Tempo

Nível: arcana 3 (tempo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** pessoal; **Alvo:** você; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Ao lançar esta magia, o arcano (e apenas ele) pode voltar no tempo para algum momento dos últimos dez minutos. O uso mais comum disso é refazer uma ação da qual o arcano se arrependeu.

Contudo, sempre há um preço por lançar *voltar no tempo*. O conjurador pode evitar o destino que sofreu originalmente, mas sempre acaba encarando algo semelhante — embora geralmente não tão drástico.

Por exemplo, andando em uma trilha, o arcano encontra um inimigo. Então lança esta magia e escolhe outro caminho, evitando o encontro. Mesmo assim, é atacado por criaturas diferentes (talvez não tão perigosas) no novo caminho. Ou ainda, ao cometer uma gafe em um baile da corte, o arcano lançar *voltar no tempo* para evitar um incidente diplomático. Contudo, ao fazer isso também deixa de conhecer aliados úteis.

Quando o arcano volta no tempo, seus PV e PM permanecem nos valores atuais — não os que ele tinha dez minutos atrás. Qualquer objeto que o conjurador tenha apanhado ou alterado no futuro (agora) alternativo desaparece, voltando ao seu estado anterior.

Esta magia não funciona se houve combate nos dez minutos anteriores (ou seja, não pode ser usada para refazer combates).

Custo de XP: 100 XP.

Voltar no Tempo Maior

Nível: arcana 5 (tempo); **Tempo de Execução:** ação padrão; **Alcance:** toque; **Alvo:** até 5 criaturas voluntárias; **Duração:** instantânea; **Teste de Resistência:** nenhum.

Como *voltar no tempo*, mas permite levar outras pessoas com você (que vão se lembrar de terem viajado no tempo), e permite voltar a um momento até uma hora atrás.

Além disso, esta magia *pode* ser usada em combate. Entretanto, como uma batalha gera muitas variáveis no contínuo espaço-tempo, o poder da magia fica reduzido nessas situações. Em vez de voltar até uma hora para o passado, você (e qualquer um que você leve com você), volta apenas alguns segundos — em termos de jogo, uma rodada. Na prática, o mestre deve voltar o combate para como ele estava uma rodada atrás. Aqueles que viajaram no tempo permanecem com seus PV e PM nos valores atuais. Em compensação, sabem o que cada inimigo vai fazer em seu próximo turno. Aqueles que não viajaram no tempo voltam aos valores de PV e PM que tinham na rodada anterior, mas ficam sem nenhum conhecimento do futuro (afinal, para eles, este é a linha de tempo atual). O mestre pode exigir que um jogador que não voltou no tempo faça a mesma ação novamente, mesmo que ela tenha se mostrado uma escolha ruim.

Custo de XP: 400 XP.

Capítulo 4
A Academia Arcana

Wynna, seu clero e seus devotos garantiram que a magia estivesse em todos os cantos de Arton. Existem incontáveis guildas e escolas — algumas especializadas em oferecer ou ensinar um serviço específico, outras voltadas a formar arcanos com conhecimento vasto e amplo. Existem até mesmo arcanos isolados que ensinam aprendizes por si só ou simplesmente incentivam-nos a desenvolver seu dom mágico natural.

Mas nenhuma escola é como a Grande Academia Arcana.

Situada em um semiplano particular e presenteada pela própria Deusa da Magia ao arquimago Talude, a Academia Arcana é a maior e mais completa instituição de ensino mágico do mundo. Seus alunos convivem com maravilhas diariamente, testam suas habilidades das formas mais desafiadoras e aprendem segredos com os quais outros conjuradores nem sonham. Os formandos encontram glória e prestígio em quase qualquer reino do continente.

A seguir você vai conhecer a Grande Academia Arcana... E descobrir por que um semestre letivo pode ser tão emocionante quanto uma masmorra!

Formas de Acesso

A Academia Arcana é formada de estruturas construídas por gênios, em uma pequena porção de terreno extraída do Reino de Wynna. Esse semiplano pode ser alcançado através de vários meios.

Portais de Entrada: vários pontos do Reinado, do Império de Tauron, da Liga Independente e de terras além abrigam portais planares fixos que levam à Academia. Essas passagens raramente são chamativas — uma das primeiras instaladas em Valkaria fica em um casebre de aspecto humilde onde uma placa diz apenas *"Escola de Magia"*. Em seu interior, há uma salinha iluminada por um lampião, com uma escrivaninha, uma cadeira (outras duas para eventuais visitantes) e uma segunda porta na parede oposta. Um homem gorducho senta-se à escrivaninha, atendendo quaisquer interessados e curiosos, enquanto que dois guardas de aparência bastante comum vigiam a outra porta. Ela está trancada magicamente, e pode ser aberta através de uma palavra mágica secreta, conhecida apenas pelos frequentadores da Academia.

Numerosos outros portais semelhantes podem ser encontrados em outras grandes cidades de Arton, e também em outros mundos. O portal mais recente foi instalado na Cidade Suspensa de Prendick, nas terras além-mar conhecidas como Reinos de Moreania.

Os portais funcionam em via dupla, também permitindo a saída da Academia. Contudo, os alunos, em geral, podem sair apenas durante alguns dias a cada mês. Cada portal é vigiado por dois guardas (geralmente um guerreiro 2/mago 2 e um mago 4), ambos sob efeito constante da magia *ligação telepática*, mantendo contato mental com todos os outros guardas do campus.

Magias: *viagem planar* e *portal* funcionam normalmente. *Porta dimensional*, *teletransporte* e outras magias menores não

permitem alcançar o campus. Para maior facilidade de acesso, existe ainda a magia *portal para o saber*, com a função específica de levar à Academia (veja no Capítulo 3).

Itens Mágicos: todos os professores e funcionários da Academia possuem uma *chave de Wynna* (veja no Capítulo 2). Em situações especiais, o item é também oferecido a visitantes que não sejam capazes de lançar *portal para o saber* e não tenham fácil acesso a um dos portais fixos.

Período Letivo

Alunos de todas as partes de Arton rumam à Academia para se candidatar a uma vaga. Ser diplomado garante um bom cargo como mago real, conselheiro, oficial de tropas, chefe estrategista ou mago de combate na maior parte dos reinos — além de acesso a magias e conhecimentos difíceis de se obter em qualquer outro lugar.

Os pupilos da Academia recebem vantagens, oportunidades e ensino de excelente qualidade com os melhores mestres vivos (ou não...). O preço é acessível: 20 TO no ato da matrícula e mais 20 TO mensais. Há ainda um programa de bolsas de estudo para alunos de poucos recursos, mas ele exige um exame bastante rigoroso — um teste estendido de Inteligência (CD 15, nove sucessos exigidos).

O curso dura quatro anos, dividido em oito semestres. Contudo, os alunos contam com certa "tolerância", já que nem todos são aprovados em todas as disciplinas. Na verdade, há disciplinas e professores notórios por reprovarem a maioria dos pupilos! Ao todo, os alunos têm um limite de dez semestres para completar o curso. Durante esse período, o aluno é responsabilidade da Academia, recebendo moradia, alimentação e outras necessidades básicas. O aluno pode interromper o curso quando desejar, com a devida autorização da reitoria, para retomá-lo mais tarde.

O sistema é de internato; os alunos estudam e praticam todos os dias, do nascer ao sol até pouco antes do anoitecer. Oficialmente, contam com um dia e meio de folga por semana (uma tarde e um dia inteiro). Na prática, muitos professores marcam aulas em dias de "descanso" ou exigem tarefas que só podem ser cumpridas durante esse período, forçando os alunos a dedicar-se todos os dias.

Em geral, os alunos da Academia recebem permissão para deixar o campus através dos portais duas vezes por mês. Contudo, quando há riscos demasiados no mundo exterior (guerra, ataque da Tormenta...), todos os passes costumam ser suspensos. Talude e o corpo docente também ficam atentos ao desempenho escolar — em épocas de baixas notas, certas turmas perdem o direito de ausentar-se.

Quando um aluno não retorna a tempo para as aulas, em muitos casos é simplesmente *teletransportado* para seu lugar habitual na sala de aula e advertido. Ninguém sabe ao certo como isso é possível, uma vez que magias de *teletransporte* não funcionam para entrar na Academia. Suspeita-se de que os gênios sejam os responsáveis.

Testes de Admissão

Para ser aceito como aluno, além de pagar as taxas de matrícula e as mensalidades, o candidato precisa se submeter aos Testes de Admissão, realizados em quatro etapas. Os resultados são divulgados no dia seguinte à realização de cada fase.

Os Testes acontecem uma vez por ano, pouco antes do Dia do Reencontro — o aniversário da fundação de Valkaria e principal feriado de Deheon. Vectora, o Mercado das Nuvens, costuma estar aportada em Valkaria nessa época. Seu senhor, Lorde Vectorius, é o grande rival de Talude pelo título de "Maior Mago do Mundo". Rumores maldosos dizem que Vec seria responsável por eventuais fraudes e sabotagens durante os Testes de Admissão...

O Teste de Aptidão: serve simplesmente para descobrir se um aluno tem potencial para a magia arcana, ou pelo menos para adquirir conhecimentos teóricos a respeito. Consiste de um exame escrito que garante um patamar mínimo de inteligência e capacidade para lidar com conceitos abstratos, ideias exóticas e raciocínio lógico. Todas essas qualidades são essenciais para o bom aprendizado da magia. Durante a prova, o candidato deve demonstrar domínio de assuntos específicos em diversas áreas. Por exemplo, em Matemática, deve demonstrar conhecer as bases de aritmética e conversões de medidas; em Geografia deve mostrar saber sobre os pontos cardeais, aspectos físicos do continente artoniano, as nações do Reinado, do Império e da Liga, e assim por diante.

É essencial que o candidato saiba ler e escrever em valkar. Aqueles que não dominam o idioma, ou que não sabem ler ou escrever, devem antes adquirir essas habilidades. Em termos de jogo, o Teste de Aptidão é um teste estendido de Inteligência (CD 12, seis sucessos exigidos).

O Teste de Moral e Ética: não exatamente um teste, esta etapa é destinada a descobrir qual a tendência de cada estudante. As leis de Wynna pregam que toda e qualquer pessoa — do mais nobre herói ao mais desprezível vilão — tem direito à bênção da mágica arcana. Portanto, quase nenhum aluno é barrado ou eliminado nesta fase, mas suas verdadeiras motivações são reveladas publicamente. Este fato, por si, leva a maioria dos candidatos mal-intencionados à desistência.

Durante uma entrevista realizada com um dos professores Seniores, cada candidato é submetido a magias de *detectar o bem*, *detectar o mal*, *detectar a ordem* e *detectar o caos*. O candidato também passa por uma revista cuidadosa em busca de itens mágicos ou magias que dissimulam tendências.

Para dificultar ainda mais qualquer fraude, a entrevista é realizada em uma área tratada sob efeito da magia *zona da verdade*, e os Seniores fazem testes constantes de Intuição (com um modificador total de +15 a +18). Casos bem-sucedidos de fraudes são raros, embora alguns já tenham sido registrados.

O Teste de Perigo: a natureza deste teste não é muito clara, exceto talvez para seus realizadores. Aqui os candidatos são reunidos em pequenos grupos de tendências compatíveis (já reveladas no teste anterior) e colocados diante de um desafio qualquer, que em muitos casos lembra uma incursão a uma masmorra.

O local escolhido normalmente é uma ruína ou outra construção abandonada na cidade onde o teste é realizado. Os candidatos recebem então uma missão simples — geralmente alcançar uma determinada câmara e resgatar um item. Cada candidato recebe um item mágico (pergaminho, varinha, cajado...) capaz de lançar certo número de magias poderosas (normalmente entre 3º e 5º nível).

Masmorras preparadas para este teste contêm monstros ilusórios ou falsos, mas às vezes criaturas reais são empregadas. Aparentemente, o objetivo do teste é descobrir a eficiência com que os candidatos utilizam os recursos mágicos à sua disposição. Estudantes de magia não interessados em seguir carreira como aventureiros muitas vezes protestam contra o exame. Contudo, Talude mantém-se rígido sobre sua obrigatoriedade, pois o Teste de Perigo avalia a astúcia, versatilidade e determinação do candidato, não apenas suas capacidades de combate.

O cenário da masmorra é clássico, mas não o único Teste de Perigo conhecido. Muitas vezes a missão envolve simulações de desastres naturais (terremotos, inundações, erupções vulcânicas...), conflitos (guerras entre reinos, invasões goblinoides, ataques de monstros...) ou complicações mágicas (reverter efeitos de experimentos nocivos, anular atos de magos insanos...).

Para ser aprovado no Teste de Perigo, o candidato deve completar a missão com sucesso. Nenhum candidato é penalizado pelo fracasso de seus companheiros (por exemplo, se o restante da equipe acovardar-se e desistir, um único candidato bem-sucedido ainda é aprovado).

O Teste de Talude: por fim, cada candidato aprovado nos testes anteriores recebe uma autorização especial para visitar a Academia e ser entrevistado por Talude em pessoa. A capacidade do arquimago de conversar com centenas de candidatos em uma única manhã é algo que apenas a mágica pode explicar.

Na maioria dos casos, Talude apenas fala sobre amenidades e faz perguntas inofensivas enquanto contempla uma pintura da deusa Wynna em seu escritório (ou contempla a própria candidata entrevistada, quando é bonitinha). Alguns suspeitam que Talude esteja secretamente lançando poderosas magias de adivinhação enquanto fala; outros suspeitam que ele nem mesmo esteja ali, deixando apenas uma ilusão em seu lugar.

Algumas entrevistas são dramáticas: houve casos de candidatos expulsos a *bolas de fogo* e *relâmpagos*; outros foram *teletransportados* para lugares tão distantes que levaram anos para voltar. Alguns foram transformados em membros de outras raças (geralmente mais inofensivas), com a promessa de que seriam devolvidos ao normal após sua permanência na Academia, e uns poucos simplesmente nunca mais foram vistos. As motivações de Talude são conhecidas apenas por ele próprio. Talvez nem por ele...

Ao final da entrevista, Talude revela se o candidato está aprovado ou não. O candidato aprovado — agora aluno — tem um mês para sua preparação, preenchendo os diversos requerimentos, providenciando o pagamento da matrícula e mudando-se para seu alojamento na Academia.

Quem Pode Ser Aluno?

É verdade que a grande maioria dos alunos da Academia Arcana é composta de magos e feiticeiros. No entanto, nem todos os estudantes são conjuradores.

Membros de todas as classes podem ser admitidos na Academia (veja mais adiante, em "As Classes"). É claro que, para alguns indivíduos, os exames de admissão acabam sendo muito difíceis — especialmente para bárbaros, que em geral não sabem ler ou escrever.

Os benefícios da educação na Academia Arcana são vários para membros de outras classes. Além do maior conhecimento da magia, os alunos recebem treinamento de combate, sobrevivência e em outras disciplinas "aventurescas". Embora outras escolas e instituições ofereçam treinamento mais especializado nisso (ordens de cavalaria treinam guerreiros, academias de artes marciais treinam monges...), a Academia Arcana tem uma grande vantagem: sua versatilidade prepara os alunos para lidar com grupos variados, num verdadeiro "curso de aventureiro".

A maioria dos calouros é composta de aventureiros de 1° nível, ou mesmo plebeus. Embora alguns sejam bastante jovens (até mesmo crianças), a Academia é mais uma universidade do que uma escola. Em geral, os alunos do 1° semestre têm a idade normal com que suas respectivas raças começam a se aventurar (veja em *Tormenta RPG*, página 118).

O Campus

Embora seja muitas vezes associada à cidade de Valkaria, onde o primeiro portal foi instalado, a Academia Arcana fica em outro Plano de existência.

A Academia é sediada em um semiplano, um tipo de bolsão dimensional à margem da realidade conhecida. Foi concedido a Talude pela Deusa da Magia, e as estruturas da escola foram erguidas pelos seus amigos gênios — poderosas criaturas extradimensionais que o arquimago conheceu durante antigas jornadas. O semiplano fazia parte de Magika, o Reino de Wynna, e por esse motivo apresenta muitos efeitos mágicos curiosos.

O semiplano é um quadrado com dez quilômetros de lado; tem esse formato geométrico por ter sido literalmente "cortado" de outra realidade. Não há estruturas ou pontos de interesse perto das bordas: quando alguém se aproxima da fronteira e tenta atravessar é magicamente transportado para o lado oposto. Isso faz com que às vezes seja difícil medir o tamanho real do semiplano. Dependendo da situação, ele parece ser muito maior ou (raramente) bem menor do que suas dimensões "oficiais". Assim como a magia arcana, o terreno da Academia é fluido e mutável, distorcido por inúmeras mágicas de transporte e manipulação do espaço.

O terreno da Academia é uma vasta planície verdejante, com árvores e pequenos bosques, alguns contendo animais

mágicos nativos de Magika. O céu é azul e o clima é muito agradável, com dias e noites iguais a Arton, assim como chuvas ocasionais e estações do ano correspondentes — para não prejudicar o ciclo normal das plantas e criaturas que lá vivem. Em ocasiões especiais, a Academia é temporariamente presenteada com os céus multicoloridos e múltiplos sóis de Magika. Animais (ou alunos) que necessitem de ambiente especial têm seus casos examinados individualmente.

O campus propriamente dito é formado por um conjunto de prédios, torres e palácios no centro da planície. Todas as estruturas foram construídas pelos gênios com materiais mágicos próprios, o que possibilita reerguer em poucos minutos qualquer parte danificada ou destruída — uma medida necessária quando se lida com arcanos em treinamento. Alguns gênios permanecem na Academia durante certo tempo, atuando como funcionários e zeladores. Raschid, um gênio da terra, é o zelador mais conhecido. Como ele costuma ser visto em vários locais do campus ao mesmo tempo, muitos alunos acreditam na existência de numerosos "Raschids".

A seguir são descritas as áreas específicas do campus.

Administração

Ao atravessar um portal de entrada ou usar a magia *portal para o saber*, o viajante surge diante deste prédio — na verdade um grandioso templo em honra a Wynna, padroeira maior da Academia. Após passar por um conjunto de portas imensas, há um enorme salão com numerosas estátuas da deusa e duas escadas serpenteando até o andar superior. Portas laterais levam a um vasto auditório.

Em seus três andares, o Prédio da Administração também abriga escritórios onde funcionários resolvem problemas burocráticos e (como seria de se esperar) administrativos, e mantêm arquivos sobre alunos e notas.

Cada professor Sênior, responsável por uma "cadeira" (uma definição que abrange vários assuntos ensinados, veja mais adiante), tem um escritório próprio neste prédio, todos com *portas dimensionais* permanentes levando a suas respectivas residências na Vila dos Professores. Talude ocupa a sala da diretoria na maior parte do tempo, resolvendo os problemas da Academia. A sala de Talude é um prodígio de magia e objetos estranhos. A porta é feita de espaço condensado. É impossível quebrá-la, mas pode-se atravessá-la — passando vários anos ou séculos na jornada até o outro lado! Sobre sua mesa e nas prateleiras, o reitor possui incontáveis bugigangas recolhidas de todos os mundos e Planos de existência. Um lugar especial é ocupado por um tabuleiro de xadrez, no qual ele disputa uma partida com seu rival Lorde Vectorius. Diz-se que esta partida é disputada sem nenhum contato entre os dois, cada um apenas analisando a personalidade do adversário e antevendo seus movimentos.

Neste prédio também são realizadas palestras e cursos nos auditórios, que comportam até 120 pessoas cada — exceto um auditório central mágico, que comporta *qualquer* número de espectadores. Todos os anos, no início do período letivo, ocorre aqui uma palestra de boas-vindas aos novos alunos.

Templo de Aulas Teóricas

Aqui são ministradas quase todas as aulas para novos alunos. É um prédio relativamente comum, com três andares repletos de salas de aula, com capacidade para até quarenta alunos cada. Os alunos obedecem a uma tabela de horários, deslocando-se de sala em sala para cada aula, onde o respectivo professor aguarda.

Mesmo com as aulas mais "normais", este prédio não deixa de abrigar maravilhas. Alguns professores encantam as salas de aula com magias de tempo, para que possam ministrar longos cursos enquanto apenas uma hora se passa no "mundo real". Outros transmitem os fundamentos de suas disciplinas diretamente ao cérebro de seus alunos, através de telepatia.

Este prédio também abriga uma Sala de Almoxarife, para o zelador, e uma Sala dos Professores, onde ficam guardadas anotações e materiais didáticos. Os boatos entre os alunos afirmam que a Sala dos Professores é palco de eventos assombrosos (desde festas épicas até duelos entre mestres rivais), longe dos olhos dos estudantes. Se isso é ou não verdade, apenas os próprios professores sabem dizer, e mantêm um comportamento exemplar na frente de seus pupilos...

Biblioteca e Área de Estudos

Aqui estão guardados quase todos os livros (comuns e mágicos) da Academia. Toda e qualquer magia conhecida pode ser encontrada aqui, bem como qualquer assunto da atualidade (e alguns não tão atuais assim). Testes de Conhecimento realizados na Biblioteca recebem um bônus de +6 após 1d4 horas de pesquisa. Se você estiver usando as regras para pesquisa de magias e criação de itens alquímicos encontradas no Capítulo 2, a Biblioteca da Academia Arcana é um tipo especial de biblioteca de 1ª categoria. Ela oferece um bônus de +6 (igual ao bônus em testes de Conhecimento) em testes de Ofício (alquimia) e diminui o custo de pesquisa de uma magia arcana em 25%.

O funcionário responsável é um bardo aposentado de nome Isbin, um apaixonado por livros. Isbin é atencioso, metódico e dedicado, mas por vezes se perde a falar quando o assunto envolve livros. Os alunos acham-no enfadonho e dificilmente acreditam que ele já foi um bardo aventureiro.

No interior da Biblioteca está a Área de Estudos, um pátio central onde os alunos podem fazer pesquisas e anotações sem serem incomodados. Mesas e cadeiras estão dispostas em uma praça com árvores frutíferas. Certas áreas estão sob efeito permanente da magia *silêncio*, visando propiciar melhores condições de estudo e concentração (além de dificultar o uso de magia).

Muitos livros são raros e de valor inestimável, proibidos para os alunos. Além disso, dizem os boatos que há uma área da Biblioteca (murada, escondida sob magias de ilusão e acessível apenas através de *teletransporte*) que abriga livros "que nenhum mortal deveria ler". Segundo os rumores, tratam-se de tomos profanos, que ensinam rituais macabros e contêm invocações capazes de trazer a Arton deuses monstruosos. Muitos já tentaram chegar a essa área mítica, por mera curiosidade ou interesse real na vilania, mas até agora ninguém conseguiu.

A GRANDE ACADEMIA ARCANA

Raschid (ou uma tropa de Raschids, outra dúvida motivadora de teses de mestrado) é o zelador da Academia Arcana e um gênio muito respeitado: ninguém quer aborrecer um ser mágico poderoso e que conhece o sistema de esgotos local.

Vila dos Professores

Zoo - Área de Contenção de Espécimes

Campus da Academia Arcana. Reproduzido acima em escala Monumental pelo Zelador Raschid.

Complexo Esportivo

A Academia é sediada em um semiplano, um tipo de bolsão dimensional à margem da realidade conhecida. Embora os magos conheçam as circunstâncias de sua criação, não entendem bem os mecanismos que permitem sua existência. Pesquisar o semiplano da Academia é um tema de mestrado muito popular entre os alunos.

Centro de Testes

Nem só de teoria vivem os alunos da Academia Arcana! Magias precisam ser testadas, exercitadas e praticadas para que os futuros conjuradores se familiarizem com elas. O Centro de Testes é o maior laboratório da Academia Arcana, e é o local onde as magias são efetivamente praticadas. Suas salas de tamanhos diversos são preparadas para exercer efeitos variados (que terminam assim que o conjurador deixa a câmara).

Câmaras Metamágicas: cada uma destas câmaras permite ao conjurador lançar qualquer magia como se estivesse sob efeito de um talento metamágico correspondente. Assim, na Câmara da Magia Maximizada, todas as variáveis numéricas da magia são elevadas ao máximo. As magias não precisam ser preparadas ou lançadas como sendo de níveis superiores.

Câmaras Planares: cada câmara, quando ativada, reproduz as condições ambientais de outros mundos ou Planos. Uma vez que certos Planos são extremamente hostis à vida humanoide, sua ativação requer autorização especial.

Câmara da Magia Inesgotável: nesta câmara especial, uma magia pode ser lançada repetidas vezes sem que seja preciso prepará-la de novo e sem gastar PM. Alunos mais problemáticos, com dificuldade para dominar certas magias, realizam algumas sessões aqui (talvez por esse motivo o lugar seja também conhecido como "Câmara dos Fracassados").

Como medida de segurança, os corredores têm armários contendo *poções de curar ferimentos graves*, *varinhas de dissipar magia* e *pergaminhos de teletransporte* para a Enfermaria.

Quando algum tipo de magia "escapa" do Centro de Testes — como animais invocados, por exemplo — um alarme soa. Em segundos, o zelador Raschid ou algum professor (ou o próprio Talude!) aparece para controlar a situação.

Laboratório Alquímico

Muito parecido com o Centro de Testes, o "AlqLab" é onde conceitos são testados e comprovados. Aparelhagens completas de tubos de ensaio, frascos, recipientes, máquinas estranhas e componentes exóticos estão instalados aqui. Praticamente qualquer ingrediente que se acredite possuir propriedades estranhas, mágicas ou incomuns pode ser encontrado no Laboratório.

Se você estiver usando as regras para criação de itens alquímicos e pesquisa de magias arcanas encontradas no Capítulo 2, o AlqLab conta como uma bancada de alquimia de 1ª categoria especial. Na verdade, há muitas "bancadas" no laboratório, e é difícil haver usuários suficientes para ocupar todas ao mesmo tempo. Testes de pesquisa de magias arcanas feitos no AlqLab recebem um bônus de +6, e qualquer item alquímico criado aqui tem seu custo de criação reduzido em 25%.

No AlqLab também são realizados testes e experimentos exóticos, talvez únicos em Arton. Há câmaras capazes de separar almas de seus respectivos corpos, aparelhagens com inúmeras lentes e magias de adivinhação (capazes de mostrar minúsculas partes componentes da matéria), etc.

Observatório

Criado pelo próprio Talude, o Observatório — também chamado de Câmara dos Cristais — é um importante instrumento dentro da Academia Arcana. Trata-se de uma sala circular com uma espécie de fosso raso em seu centro, repleto de cristais de cores variadas, que brilham intermitentemente com enorme força mística.

Sua principal função é neutralizar e inibir a manifestação de forças arcanas vindas de uma criatura colocada dentro do fosso. Reações motoras são parcialmente inibidas, e o objeto de estudo permanece em estado de semiconsciência (em termos de regras, a criatura fica sob efeito da magia *estase temporal*). O campo gerado pelos cristais também permite estimular sensações e observar as reações do alvo. Isto acontece de uma forma muito parecida com sonhos, com a diferença de que estas imagens podem ser observadas através de uma *bola de cristal*.

Os cristais da câmara têm propriedades de monitoramento, e podem simular sobre a vítima os efeitos das seguintes magias: *analisar encantamento*, *detectar o bem/mal/caos/ordem*, *detectar mortos-vivos*, *detectar pensamentos*, *detectar venenos* e *visão da verdade.* Para usar essa habilidade, o usuário deve ser bem-sucedido em um teste de Identificar Magia (CD 20 + nível da magia que quer simular). Caso o teste falhe, o usuário da câmara pode tentar novamente no dia seguinte.

Talude também costuma empregar os poderes da câmara para observar pessoas e lugares distantes. Para esse propósito, o lugar funciona como uma *bola de cristal* (simula a magia *vidência* com CD 20) com *compreender idiomas*, *visão no escuro*, *mensagem*, *ler magias*, *idiomas*, *ver o invisível*, *detectar o bem/mal/ordem/caos*, *detectar pensamentos* (CD 17) e *telepatia*. Além disso, qualquer magia lançada no interior da câmara recebe os benefícios de qualquer talento metamágico (apenas um, à escolha do usuário) sem gastar PM extras.

Somente os mais respeitados membros do corpo docente têm autorização para utilizar a Câmara.

Necrotério

O Necrotério foi construído atendendo a pedidos de Thanatus, o lich. Nesse prédio sombrio são conservadas partes de corpos humanos e humanoides para estudo. Além de corpos e partes, alguns mortos-vivos menores (como zumbis e esqueletos) também são mantidos aqui.

Todos os corpos e partes são obtidos legalmente. Alguns são doações voluntárias, enquanto outros pertencem a gladiadores mortos na Arena Imperial. Em alguns casos, a Academia paga por corpos de falecidos por pragas ou doenças, com consentimento da família. Desnecessário dizer que essa prática, assim como a própria existência do Necrotério, não é vista com bons olhos por vários clérigos.

O Necrotério não é aberto a qualquer aluno. Estudantes podem entrar apenas acompanhados por um professor. O escritório de Thanatus, situado aqui, é o único que não fica no prédio da Administração.

Enfermaria

Quem lida com magia, é claro, corre riscos. Envenenamento por ingredientes tóxicos, ataques de animais invocados, dano por magias fora de controle... Como medida cautelar, a Academia mantém instalações adequadas para administrar primeiros socorros a alunos (e professores) feridos.

Uma clériga de Lena está sempre presente na Enfermaria, mas geralmente é apenas uma acólita. Casos mais graves são levados diretamente ao templo principal de Lena, em Valkaria, através de um portal próprio. A Ordem de Lena designa acólitas novatas para plantões na Enfermaria. Jovens sacerdotisas da Deusa da Vida temem muito esses plantões, devido às coisas estranhas que costumam acontecer...

Por alguma razão, as jovens acólitas de Lena são invariavelmente *muito* populares com os alunos (pelo menos com os rapazes). Embora o ambiente da Academia seja terreno fértil para relacionamentos de todos os tipos entre os estudantes, uma "forasteira" acaba atraindo ainda mais o interesse romântico, e uma acólita recém-chegada costuma receber muitos casos de doenças e ferimentos "inexplicáveis", sem qualquer sintoma.

Testes de Cura realizados aqui recebem um bônus de +4.

Alojamento dos Alunos

Três prédios abrigam os alojamentos masculinos, femininos, a Área de Convivência, o Refeitório e a Cozinha, a Sala de Jogos, a Lavanderia e o Salão Principal, onde há um mural de informações, convocações, horários de aulas e caixas postais para os alunos. É claro que essas divisões tornam-se menos rígidas à medida que os rapazes tentam invadir o alojamento feminino, a Sala de Jogos é tomada na calada da noite para partidas furtivas de Wyrt, a Área de Convivência é pichada com insultos e exaltações a certos Grêmios, etc.

Além dos funcionários (especialmente o onipresente Raschid), há monitores entre os alunos que ocupam-se de coibir essas atividades ilícitas. É uma tarefa quase impossível, e os infelizes monitores acabam vítimas de magias como *flor perene*...

Normalmente cada aposento abriga dois alunos, que têm liberdade para decorar seus quartos como queiram (pinturas de Niele e Loriane são populares, mas confiscadas pelo zelador Raschid assim que descobertas). Alguns quartos são tratados magicamente para imitar ambientes especiais — como quartos com água salgada para elfos-do-mar. Em geral, a administração do campus evita colocar membros de Grêmios rivais no mesmo quarto, mas às vezes isso é inevitável. Contudo, também há casos de alunos de tendências opostas unidos desta forma de propósito, para que aprendam a conviver com suas diferenças.

Os alunos têm direito a café da manhã e duas refeições diárias. Muitas vezes, isso não é suficiente para os alunos, que buscam lanchinhos noturnos, cerveja (que muitos *juram* existir, escondida em algum lugar, na Cozinha) e poções variadas. Além disso, a comida da Academia é saudável e balanceada — saudável e balanceada demais para alguns. Para adquirir doces e guloseimas, os estudantes precisam pagar, o que abre um rombo no orçamento de muitos deles...

Complexo Esportivo

"*Mens Sana in Corpore Sano*" ("mente sadia em corpo sadio") foi o provérbio de origem extraplanar que Talude usou para justificar a construção do Centro Esportivo da Academia, que fornece galpões e equipamento para qualquer tipo de esporte — incluindo pistas de corrida, aparelhos de ginástica, piscinas e estádios de jogos, com arquibancadas suficientes para comportar todos os alunos. Há ainda espaços para prática de luta corporal e artes marciais.

Este complexo muitas vezes é usado para sediar treinos de combate e duelos entre arcanos (nem sempre autorizados pela administração). Torneios variados entre os Grêmios também são realizados aqui.

Ermos

Ninguém sabe se os "Ermos" são um lugar fixo como os prédios do campus ou se são áreas que surgem e desaparecem de acordo com a necessidade. O fato é que existem pequenas florestas, cavernas, túneis subterrâneos, colinas e outras regiões "selvagens" nos arrabaldes do semiplano. A maioria dos alunos evita os Ermos, exceto durante aulas de sobrevivência e testes práticos.

Alguns professores gostam de aplicar provas "em condições realistas", fazendo seus alunos lançarem magias e recitarem fatos enquanto estão sendo atacados por monstros ou escapando de armadilhas. Nunca se soube de ferimentos graves ocorridos dessa forma, e a posição oficial é que todos os monstros e perigos são ilusórios. Já houve, contudo, quem afirmasse que os monstros "ilusórios" foram mais tarde recolhidos para o Zoo, e que os perigos naturais "falsos" tiveram de ser *desintegrados*...

Vila dos Professores

Qualquer professor ou pesquisador pode, se desejar, morar em uma casa confortável fornecida pela Academia, em uma pequena vila não muito distante do campus. A Academia permite que as residências sejam modificadas de acordo com as preferências de cada professor. As poucas residências vazias são utilizadas para hospedar visitantes ou estudantes especiais.

Zoo

Originalmente, o Zoo (antes chamado de "Área de Contenção de Espécimes") era apenas um galpão contendo jaulas para criaturas em estudo. Com o tempo, o número de espécimes aumentou e exigiu um prédio auxiliar com características mais específicas, medidas de segurança e ambientes especiais.

Hoje em dia, além do Galpão Principal e Prédio Auxiliar, o Zoo ocupa grande parte do semiplano da Academia, incluindo uma área com cativeiros em fossos e uma "alameda" de jaulas, onde animais podem ser observados pelos alunos e professores.

Certas partes do Zoo são proibidas aos alunos — como o Centro Avançado de Pesquisas da Tormenta, onde estão alguns espécimes vivos dos lefeu. Esses espécimes são, sem sombra de dúvida, os exemplares mais valiosos da Academia. Seus cativeiros são guardados com as mais potentes magias de proteção.

As Tendências e os Grêmios

"A magia é mais importante que a vida. A vida não deve ser negada a ninguém. Portanto, a magia também não deve ser negada a ninguém."

Esta citação dos devotos de Wynna demonstra a infinita generosidade — ou inconsequência, como dizem alguns — da Deusa da Magia. Toda e qualquer pessoa ou criatura tem o sagrado direito de usufruir desta força maravilhosa. Negar acesso ao ensino da magia é um ato considerado criminoso pela deusa.

A Academia existe com o propósito de oferecer magia àqueles que a buscam. Foi um presente da deusa para Talude, um instrumento para levar as artes arcanas a todos que se mostrem habilitados. Os bondosos e os malignos. Os leais e os caóticos.

A administração reserva-se o direito de barrar alunos que não mostrem uma aptidão mínima para a magia arcana. No entanto, recusar estudantes com base em seu caráter (em outras palavras, sua tendência) é terminantemente proibido. A instituição está aberta a todos — e precisa lidar com o fato de que seus alunos podem pertencer a qualquer tendência moral ou ética. Os Grêmios existem com esse objetivo.

De acordo com sua tendência, identificada magicamente no momento da admissão, os alunos são inscritos em quatro grandes Grêmios.

Grêmio do Leão (LB, LN, NB). Também conhecidos como "Justiceiros" ou "Paladinos", são os alunos que demonstram maior senso de justiça e generosidade, em geral os favoritos dos professores. Embora alguns sejam considerados os "chatos certinhos" da Academia, a maioria não delata seus colegas bagunceiros, preferindo apenas abster-se de atividades proibidas. Nas épocas de provas, são os mais populares, pois invariavelmente têm toda a matéria copiada em diversos pergaminhos e organizada — nunca se negam a ajudar e ensinar colegas menos esforçados, mas sempre aproveitam para dar uma bronca. Seu brasão exibe um leão erguido sobre as patas traseiras, com magia emanando da pata dianteira direita. Membros deste grupo recebem +2 de bônus em testes de Diplomacia realizados na Academia.

Grêmio do Dragão (LM, LN, NM). Os assim chamados "Tiranos" são conhecidos por maus tratos contra outros alunos, especialmente aqueles que demonstram fraqueza. Acreditam que os melhores e mais competentes devem receber privilégios e comandar os menos capazes. Exceto por estes fatos, em geral seguem as normas e não causam problemas. É perigoso fazer qualquer coisa errada perto deles, pois podem chamar as autoridades ou até mesmo usar de chantagem contra o culpado (vários já foram os alunos que tiveram de ceder comida ou dinheiro aos Tiranos, ou mesmo foram obrigados a fazer seus trabalhos extraclasse). Seu brasão exibe a figura de um dragão vermelho cuspindo fogo. Membros deste grupo recebem +2 de bônus em testes de Intimidação na Academia.

Grêmio do Falcão (CB, CN, NB). São também chamados de "Espíritos Livres", ou apenas "Malucos", e são conhecidos por sua alegria e indisciplina — são os maiores bagunceiros da Academia. Embora arranjem muitos problemas com autoridades, em geral não fazem brincadeiras maldosas, e procuram ajudar seus colegas mesmo se for preciso burlar as regras. São os maiores responsáveis por incursões furtivas na Administração (para alterar notas e pegar provas "emprestadas") e por festinhas ilegais nos alojamentos. Um falcão de asas abertas está em seu brasão. Membros deste grupo recebem +2 de bônus em testes de Obter Informação na Academia.

Grêmio da Serpente (CM, CN, NM). Os infames membros deste Grêmio são mais conhecidos como "Monstros", e mantidos sob vigilância constante. Já houve quem protestasse para que fossem expulsos, mas Talude mantém-se fiel aos ensinamentos de Wynna. Não apenas tentam burlar todas as regras como também prejudicar ativamente outros alunos. Roubam provas, vendem substâncias ilegais, tentam subornar ou chantagear professores... Alguns são considerados bons companheiros de farra, mas seu lado mais sinistro logo vem à tona. Em seu brasão há uma grande serpente enrolada, com a língua bifurcada para fora. Membros deste grupo recebem +2 de bônus em testes de Enganação na Academia.

Os Grêmios são flexíveis; um personagem Leal e Neutro pode pertencer ao Grêmio do Leão ou do Dragão — neste caso, a escolha cabe ao próprio aluno. Personagens Neutros são livres para escolher qualquer Grêmio. Personagens jogadores normalmente fazem parte dos Grêmios do Leão ou do Falcão.

Em cerimônias e outras ocasiões formais, os alunos usam uniformes que trazem o símbolo de seus respectivos Grêmios. No dia a dia, usam um pequeno broche metálico oferecido pela Academia, também com o brasão do Grêmio. Preparar uma imitação desse broche segue as regras normais da perícia Enganação, mas em geral engana apenas alunos novatos (um simples teste de Obter Informação contra CD 10 permite descobrir a qual Grêmio alguém realmente pertence). Como é possível ver pelas regras, a falsificação de broches é essencialmente um truque do Grêmio da Serpente, e descobrir a farsa costuma ser tarefa do Grêmio do Falcão, acostumado a ajudar calouros.

A Academia promove numerosos torneios e competições entre os Grêmios, com premiações em itens mágicos menores. No final do ano letivo (ou seja, a cada dois semestres), cada membro do Grêmio com maior número de vitórias é condecorado com um item mágico no valor de até 1.000 TO.

As Classes

A Academia é amplamente conhecida como uma instituição de ensino de magia. Isso leva a pensar que apenas conjuradores arcanos podem frequentá-la. Muito pelo contrário.

Membros de todas as classes estudam aqui. Ainda que seu ensino seja concentrado no aprendizado da mágica, a Academia coloca quaisquer jovens aventureiros em contato com grandes mistérios sobrenaturais, sem a necessidade de explorar

complexos subterrâneos ou derrotar monstros. Claro, também é verdade que algumas de suas atividades conseguem ser tão arriscadas quanto visitar uma masmorra. E, é claro, parte das aulas e provas realmente envolve aventuras!

Bárbaros. Poucos bárbaros confiam em magia, muito menos em magos. De fato, há pouquíssimos deles na Academia. Alguns destes raros indivíduos talvez tenham testemunhado uma grande demonstração de poder arcano, e ficaram curiosos sobre sua origem. Outros buscam aprender sobre magos malignos para combatê-los melhor. Já houve casos de bárbaros isentos da exigência de alfabetização, que receberam permissão especial de Talude para ingressar na Academia e aprender a ler e escrever durante o curso. Em geral, são membros de culturas ou raças muito primitivas, que poderiam beneficiar muito seus povos ao levar esse conhecimento de volta para eles. Também acredita-se que o reitor deseja que seus pupilos tenham contato com este "outro lado" de Arton, preparando-os para a vida de aventuras.

Bardos. Além de conhecimento arcano para realizar suas magias, bardos encontram nas bibliotecas da Academia um ilimitado repertório de histórias, canções, poesias e outras obras de arte e entretenimento. O acervo local de tratados sobre lendas, monstros, itens mágicos e outros assuntos fantásticos também permite ao aprendiz desenvolver sua habilidade de conhecimento de bardo, auxiliando seus colegas aventureiros no futuro.

Clérigos. Obviamente, o culto à Deusa da Magia é mais forte aqui que em qualquer outro ponto de Arton — a própria Wynna de tempos em tempos visita o campus pessoalmente.

No entanto, graças a uma espécie de "intercâmbio religioso", clérigos de outras crenças também estudam na Academia; são enviados por suas respectivas ordens para aprender e, mais tarde, transmitir o conhecimento adquirido. Jovens sacerdotes de Khalmyr, Tanna-Toh, Valkaria, Tenebra e Lin-Wu são especialmente comuns.

Druidas. O ambiente agitado da Academia com certeza não combina com a reclusão dos druidas. No entanto, aqueles que vencem esse obstáculo encontram oportunidades para conhecer os mais variados animais e monstros, incluindo criaturas de outros Planos. Os jardins do campus, povoados de seres mágicos, são os locais de descanso preferidos pelos alunos que seguem esta carreira.

Feiticeiros. Quando você já nasce com poder mágico no sangue, seu maior desafio é aprender a dominar esse poder. A Academia é o lugar ideal para que feiticeiros consigam aprender mais sobre seu poder à medida que ele cresce. De fato, quando uma criança demonstra qualquer tipo de poder arcano, seus pais pensam seriamente em enviá-la para a instituição — para sua própria segurança, e também para a segurança da família.

Guerreiros. A Academia oferece treinamento em combate, embora seja considerado fraco se comparado ao treino de uma escola militar ou ordem de cavaleiros. Por outro lado, aqui um aspirante a guerreiro tem contato com numerosas armas exóticas, incluindo peças que pertencem a raças e culturas quase perdidas. Conhecimentos sobre efeitos mágicos e criaturas estranhas também são de grande valia para quem usa a espada.

Ladinos. A Academia não tem muito a oferecer para um ladrão tradicional — exceto, talvez, a chance de ser capturado ou *desintegrado* tentando roubar alguma coisa... No entanto, ladinos muitas vezes procuram o lugar para aprender sobre armadilhas mágicas, cuja fabricação depende de conhecimento arcano. Além disso, muitos futuros espiões consideram este estudo indispensável. Alguns reinos enviam seus agentes secretos em treinamento para a Academia, como uma espécie de "curso complementar".

Magos. Com certeza são os mais numerosos entre o corpo estudantil — mas, surpreendentemente, seu número não ultrapassa 50% do total de alunos. A Academia oferece especialização em todas as grandes escolas e meios para a aquisição de quaisquer talentos metamágicos. Além disso, as magias mais perigosas e destrutivas podem ser praticadas em condições controladas e (quase) seguras.

Monges. Não há mosteiros na Academia, e o ensino de artes marciais é superficial. No entanto, na Academia reside o único mestre vivo conhecido de *mahou-jutsu*, uma estranha técnica de luta que combina magia e combate desarmado. Essa técnica teria sido criada no Reino de Wynna, e pode ser dominada apenas por praticantes com poder mágico.

Paladinos. Aqui treinam alguns dos raríssimos paladinos de Wynna conhecidos no mundo. Futuros inquisidores de Wynna (veja no Capítulo 2) costumam estudar na Academia, prestando atenção especial aos Grêmios do Dragão e da Serpente. No entanto, é muito raro encontrar paladinos de outras divindades estudando aqui.

Rangers. Para um caçador de monstros, esta é a grande chance de conhecer seus adversários sem a necessidade de enfrentá-los diretamente — pelo menos não até conquistar poder e experiência suficientes para a empreitada. Na Academia, um ranger pode estudar os hábitos, anatomia, ecologia, idioma, pontos fracos e outros tópicos importantes sobre sua presa, como preparativo para o momento do combate real.

Samurais. São muito raros na Academia, talvez até mais que paladinos. Estes guerreiros honrados de Tamu-ra preocupam-se muito mais com tradições e técnicas de luta do que com conhecimento arcano — mas, assim como qualquer aventureiro, podem se beneficiar de entender a magia. Após a destruição da área de Tormenta de Tamu-ra, vários jovens samurais ingressaram na Academia em busca de conhecimento especial para lidar com os fenômenos sobrenaturais e ajudar na "limpeza" de sua terra. São, contudo, praticamente os únicos membros da classe atualmente matriculados.

Swashbucklers. Nunca houve escassez de swashbucklers na Academia Arcana. Durante muito tempo, os professores ficaram intrigados com isso, até que Talude ofereceu a resposta — a Academia é um semiplano cheio de moças e rapazes jovens e interessantes; o sonho de qualquer fanfarrão! Embora os swashbucklers mostrem-se mais interessados em festas e namoros do que em educação, o treinamento é tão valioso para eles quanto para os demais. Infelizmente, muitos membros desta classe nunca se formam, abandonando os estudos na metade...

Vida Escolar e Níveis de Experiência

Um herói conquista novos níveis de experiência vivendo aventuras. Precisa correr riscos, vencer desafios, enfrentar situações de grande perigo. Estudo e treino só permitem que um personagem chegue ao 1º nível. Os poderes que tem nesse momento já representam algum tempo de treinamento inicial — mas, de modo geral, não é possível ganhar mais níveis sem se aventurar.

A Academia Arcana é uma exceção a esta regra, pois seus alunos podem ganhar níveis de experiência enquanto estudam. Isso acontece porque a instituição oferece meios ideais (ou até sobrenaturais) para que seus estudantes aprendam e treinem. Os riscos são menores, mas existem, e permitem que magos e membros de outras classes conquistem níveis conforme progridem.

O avanço é mais seguro, mas também mais lento. Durante um período letivo de um semestre, um aprendiz aplicado pode avançar um nível ou receber um bônus permanente de +2 em uma perícia. Só é possível avançar até o 5° nível dessa forma, e não é possível escolher o mesmo benefício duas vezes no mesmo ano. Portanto, ao final do curso de 4 anos, um aventureiro de 1° nível pode chegar ao 5° nível, com um bônus de +2 em quatro perícias diferentes. Devido ao limite de dez semestres para completar os estudos, este mesmo aventureiro poderia permanecer mais dois semestres na Academia, e receber um bônus de +2 em mais duas perícias (uma exceção à regra de que o mesmo bônus não pode ser escolhido duas vezes no mesmo ano). Não é possível escolher o bônus de +2 duas vezes para a mesma perícia.

Contudo, esse avanço não é garantido. Enquanto heróis que enfrentam perigos reais e vencem inimigos verdadeiros sempre são recompensados com experiência, os alunos da Academia Arcana só avançam se forem bem-sucedidos em seus estudos. Um formando da Academia tem certas vantagens sobre um aventureiro "comum" (os bônus em perícias) — mas aventuras obrigam um herói a se aprimorar ou morrer, enquanto que estudos podem ser "empurrados com a barriga".

Mestrando na Academia

A vida estudantil na Academia Arcana é tudo, menos enfadonha. Um grupo de aventureiros pode jogar uma campanha inteira sem sair da Academia — pelo menos até o 5° nível. A seguir há algumas diretrizes sobre como fazer isso.

Em primeiro lugar, se a campanha (ou pelo menos seu início) vai se passar dentro da Academia Arcana, ignore os Testes de Admissão. Embora eles sejam divertidos (e até mesmo fundamentais) para personagens que vão buscar mais conhecimento individualmente ou entre aventuras, não faz sentido permitir que os jogadores criem personagens apenas para barrá-los no início da primeira sessão. Simplesmente permita que todos ingressem na Academia, talvez direcionando a criação de personagens para que sua participação não seja "forçada" demais.

Numa campanha ou série de aventuras dentro da Academia Arcana, ignore as regras normais de XP e avanço de níveis. Os heróis serão confrontados com essas duras realidades assim que completarem seus estudos; por enquanto, irão progredir de acordo com o currículo da escola.

A cada semestre, role apenas uma aventura tradicional dentro da Academia — coisas como disputas entre Grêmios, séries de crimes dentro do semiplano, desaparecimento de itens ou criaturas valiosas, fuga de monstros do Zoo, ataque de extraplanares Malignos... Enfim, qualquer aventura normal, fruto de sua imaginação e do ambiente estudantil. O restante do tempo de cada semestre não será interpretado minuciosamente, dia a dia, como acontece normalmente. Em vez disso, cada semestre será mais "abstrato", e cada jogador poderá decidir o que seu personagem faz, em linhas gerais, quando não está se aventurando. Entre aventuras e vida estudantil, cada semestre deve consumir entre uma e duas sessões de jogo. Portanto, os oito semestres regulamentares da Academia formam entre oito e dezesseis sessões — um excelente começo para qualquer campanha.

A cada semestre, cada aluno tem direito a duas "atividades" da lista abaixo (além das aventuras). Uma atividade escolhida representa o que o estudante faz durante a maior parte do tempo, qual é seu principal foco e interesse durante o semestre. Cada atividade fornece bônus e penalidades para o aluno. Estes bônus e penalidades serão aplicados aos testes no final de cada semestre (veja adiante). Repare, contudo, que as atividades não representam *tudo* que um estudante faz durante um semestre. É possível ter uma namorada e dedicar-se a estudar. Contudo, dedicar-se a namorar significa que grande parte do tempo e concentração do aluno é voltada à(s) garota(s).

Ações durante o Semestre

Neste semestre você vai dedicar-se a...	Estudo	Frustração	Convívio Social
Ajudar os colegas (monitoria, trabalho voluntário, etc.)	–1	–1	+4
Bajular os professores	+3*	–1	–2
Cabular aulas	–1	+2	+1
Estudar	+2	–3	–1
Fazer festa	–3	+4	+4
Lazer	–1	+2	+2
Namorar	–2	+3	+3
Ócio	0	+1	0
Política estudantil	–1	+0	+3
Outros (espionagem, intrigas, aventuras extras)	Varia	Varia	Varia

**Nota:* certos professores são *muito* resistentes a bajulação. O mestre decide, de acordo com as disciplinas em que o aluno está matriculado, se algum de seus professores é avesso a esse tipo de comportamento. Nesse caso, o bônus pode ser anulado, ou até mesmo transformado em uma penalidade de –3. Um teste de Obter Informação contra CD 15 revela a postura de um professor a esse respeito.

Estudo, Frustração e Convívio Social

Em geral, os estudantes da Academia Arcana desejam duas coisas de seus estudos: conhecimento e contatos. Conhecimento pode garantir-lhes trabalho e salvar suas vidas; contatos podem garantir oportunidades de emprego, uma vaga em um bom grupo de aventureiros ou até mesmo um amigo paladino de Khalmyr que sempre virá a seu socorro no futuro. Contudo, tanto esforço tem seu preço. À medida que os alunos aprendem mais e mais, tecem redes sociais maiores e maiores, a responsabilidade torna-se demasiada. Eles ficam frustrados, precisando de descanso e lazer.

Assim, a cada semestre os alunos devem fazer testes de Estudo, Frustração e Convívio Social, modificados por suas duas atividades durante o semestre.

Um teste de Estudo é um teste de perícia, com uma penalidade igual ao número do semestre e um modificador determinado pelas atividades durante o semestre. Representa as provas finais e o desempenho geral do aluno durante o período letivo. A perícia a ser testada varia — veja mais adiante, em "Disciplinas". Um aluno que não seja bem-sucedido no teste de Estudo tem direito a tentar de novo (recuperação) ou apenas não consegue progredir durante o semestre, dependendo do resultado. Nesse caso, não recebe qualquer benefício por ter progredido, e fica mais perto de ser "convidado a se retirar" da Academia sem se formar, após dez semestres.

Um teste de Frustração é um teste de Vontade, com um modificador determinado pelas atividades durante o semestre. Representa a força de vontade do aluno para progredir, e sua capacidade de ignorar as incontáveis atividades divertidas no mundo lá fora (sem falar nas hordas de moças e rapazes atraentes na própria Academia). Um aluno que não seja bem-sucedido no teste de Frustração está sobrecarregado e estafado, incapaz de manter este ritmo por mais tempo. Ele perde uma de suas atividades no próximo semestre (tendo direito a apenas uma).

Um teste de Convívio Social é um teste de qualquer perícia baseada em Carisma, com um modificador determinado pelas atividades durante o semestre. Representa os amigos, aliados e "contatos profissionais" que o estudante reuniu durante o semestre, sua popularidade e "bom nome" no campus. Um aluno que não seja bem-sucedido no teste de Convívio Social perde o o bônus de seu Grêmio (veja acima).

Teste de Estudo

Teste de perícia variável + modificadores de atividades do semestre – número do semestre contra CD 15.

Resultado 15 ou mais: o aluno foi aprovado. Recebe seu benefício (um nível ou bônus de +2 em uma perícia*) e progride ao próximo semestre.

Resultado entre 10 e 14: o aluno está em recuperação. Deve repetir o teste, com os mesmos modificadores. Se falhar neste segundo teste é reprovado (veja abaixo).

Resultado 9 ou menos: o aluno foi reprovado. Não recebe seu benefício e não progride ao próximo semestre.

*Apenas uma perícia estudada no semestre. Por exemplo, para receber um bônus em Atletismo, o aluno deve ter cursado Esportes Mágicos ou Prática Aventuresca.

Teste de Frustração

Teste de Vontade + modificadores de atividades do semestre contra CD 15.

Resultado 15 ou mais: o aluno consegue lidar com suas responsabilidades. Nenhum efeito.

Resultado 14 ou menos: o aluno está sobrecarregado por tantas responsabilidades. Tem direito a apenas uma atividade no próximo semestre.

Teste de Convívio Social

Teste de qualquer perícia baseada em Carisma + modificadores de atividades do semestre – modificadores do semestre anterior contra CD 15.

Resultado 15 ou mais: o aluno é popular e bem quisto no campus. Caso tenha recebido penalidades no semestre anterior, todas elas são anuladas.

Resultado 14 ou menos: o aluno não tem tempo para amigos. Perde o bônus do seu Grêmio. Caso já o tenha perdido, recebe uma penalidade cumulativa de –2 em todas as perícias baseadas em Carisma.

Você vai se dedicar aos estudos ou ao convívio social?

Caso já tenha perdido o bônus do Grêmio no semestre anterior, não o recupera, e sofre uma penalidade de –2 em todas as perícias baseadas em Carisma no semestre seguinte. Esta penalidade é cumulativa — assim, três semestres seguidos em que o estudante falhe em seu teste de Convívio Social negam o bônus do Grêmio e impõem uma penalidade de –4 em todas as perícias baseadas em Carisma, por exemplo. Um teste bem-sucedido de Convívio Social recupera o bônus do Grêmio e anula todas as penalidades dos semestres anteriores.

Como estes testes representam um semestre inteiro, não é possível usar magias, poções, itens mágicos ou talentos com duração limitada ou usos diários para obter bônus. Apenas itens e habilidades que forneçam bônus permanentes se aplicam. Por exemplo, *astúcia da raposa* não se aplica ao teste de Estudo, mas Vontade de Ferro se aplica ao teste de Frustração. A maioria dos professores considera que itens mágicos são trapaça, e seu uso é pior que "colar" na prova — pois o aluno não está realmente aprendendo. Uso de certos itens (de acordo com o mestre) pode valer uma reprovação automática, ou até mesmo expulsão da Academia.

Disciplinas

Para progredir na Academia Arcana, um estudante deve cursar um certo número de disciplinas. Ele mesmo pode montar seu "currículo" — ou seja, decidir quais disciplinas deseja cursar em cada semestre.

A seguir está uma lista parcial das disciplinas oferecidas pela Academia Arcana. Elas estão agrupadas de acordo com perícias. Um aluno deve cursar pelo menos três disciplinas a cada semestre. O teste de Estudo é feito usando a perícia correspondente à maior parte de suas disciplinas. Se houver empate (por exemplo, o aluno cursa três disciplinas, cada uma pertencente a uma perícia diferente), ele deve fazer testes de *todas* as perícias relevantes. Esse é o preço por tentar estudar assuntos tão variados ao mesmo tempo.

Obviamente, não é possível cursar a mesma disciplina mais uma vez após haver completado-a com sucesso. Assim, os alunos devem escolher com cuidado suas disciplinas a cada semestre, para que se encaixem nas perícias em que eles são melhores, aumentando suas chances de aprovação. Exceto no caso de magos, é muito difícil que um aluno consiga se formar usando *apenas* perícias nas quais é muito bom. Quase sempre há necessidade de usar perícias menos otimizadas, e vencer pelo esforço (ou seja, estudar mais!).

As disciplinas numeradas têm como pré-requisitos todas as disciplinas de mesmo nome e números menores. Por exemplo, para cursar Alquimia III, é preciso ter sido aprovado em Alquimia I e II nos semestres anteriores.

Adestrar Animais

Criaturas de Arton I, II e III.

Cuidado de Criaturas Invocadas I e II.

Introdução aos Familiares.

Invocação I, II, III e IV.

Atletismo

Esportes Mágicos.

Prática Aventuresca I e II.

Atuação

Artes Ilusórias I e II.

Ilusão I, II, III e IV.

Magia de Palco e Ilusionismo.

Moda Arcana.

Música de Bardo I, II e III.

Conhecimento (arcano)

Artefatos I e II *(pré-requisito: Teoria e Prática dos Itens Mágicos II).*

Teoria e Prática dos Itens Mágicos I, II, III e IV.

Teoria da Magia I, II, III e IV.

Teoria dos Planos I e II.

Conhecimento (engenharia)

Engenhocas I, II e III.

Introdução às Masmorras.

Muralhas de Energia e Estruturas Arcanas.

Conhecimento (geografia)

Cartografia I e II.

Civilizações Perdidas e Locais Inexplorados.

Geopolítica do Reinado I e II.

Lugares Místicos de Arton e Além.

Conhecimento (história)

História de Arton I, II, III e IV.

História da Magia I, II e III.

Lendas Artonianas.

Prevenção contra Lordes Conquistadores.

Conhecimento (natureza)

Ecologia dos Animais Mágicos I, II e III.

Ecologia das Plantas Mágicas I, II e III.

Familiares: Cuidados Avançados *(pré-requisito: Introdução aos Familiares)*.

Ingredientes Mágicos na Natureza: do Acônito ao Visgo.

Introdução aos Ermos.

Conhecimento (nobreza)

Boas Maneiras na Corte *(pré-requisito: Boas Maneiras e Etiqueta)*.

Cargos e Títulos de Nobreza no Reinado e no Império de Tauron.

Grandes Monarcas e seus Feitos.

Linhagens Nobres do Reinado I e II.

Conhecimento (religião)

Almas e Vida após a Morte.

Os Deuses e seus Portfólios I, II, III e IV.

Estudos Avançados sobre Wynna *(pré-requisito: Os Deuses e seus Portfólios II)*.

Metafísica dos Reinos Divinos I e II.

Conhecimento (Tormenta)

Estudo dos Lefeu *(disciplina especial, oferecida apenas em alguns semestres, ministrada pelo professor convidado Reynard)*.

Cura

Ervas e seu Poder Curativo.

Poções e Venenos I, II, III e IV.

Prevenção e Atendimento de Acidentes Mágicos I e II.

Primeiros Socorros.

Diplomacia

Boas Maneiras e Etiqueta.

Direito Mágico I e II.

Encantamentos I, II, III e IV.

Furtividade

Prática Aventuresca IV.

Exemplo de Vida Estudantil

Dois jovens aventureiros, Dmitrios e Sven, ingressam na Academia Arcana ao mesmo tempo. Dmitrios é um mago de 1º nível, com Inteligência 16, treinado em Conhecimento (arcano) e Identificar Magia, além de outras perícias. Seu bônus total em Conhecimento (arcano) e Identificar Magia é +7. Já Sven é um guerreiro de 1º nível, com Força 16, Destreza 12, Inteligência 8 e Carisma 10. Ele é treinado em Adestrar Animais (bônus de +4), Atletismo (bônus de +7) e Iniciativa (bônus de +5).

No primeiro semestre, Dmitrios não acha que terá dificuldades para ser aprovado. Ele escolhe a atividade ócio duas vezes (recebendo +2 nos testes de Frustração e Convívio Social). Sven também está tranquilo por enquanto, e imita o colega, também escolhendo ócio duas vezes. Dmitrios matricula-se em Abjuração I e Cronomancia I, duas disciplinas que exigem testes de Identificar Magia. Aproveita para cursar uma disciplina cuja perícia não precisará ser testada (pois a maior parte das disciplinas pertence a Identificar Magia): Adivinhação I. Faz o teste de Identificar Magia com uma penalidade de –1 (pelo 1º semestre) e obtém um resultado 18, mais do que suficiente para ser aprovado.

Sven matricula-se em Esportes Mágicos de Arton e Prática Aventuresca I, duas disciplinas que exigem testes de Atletismo. Ele também decide preencher o semestre com uma disciplina cuja perícia ele não possui (mas que não precisará testar, já que as outras duas são baseadas em Atletismo). Escolhe Necromancia I, pois deseja combater mortos-vivos. Faz o teste de Atletismo –1, obtendo um resultado 20, e é aprovado. Ambos os estudantes são bem-sucedidos em seus testes de Frustração e Convívio Social — nada difícil, pois dedicaram-se ao ócio durante o semestre. São aprovados e recebem um bônus de +2 em uma perícia. Dmitrios escolhe Identificar Magia, e Sven escolhe Atletismo.

No 2º semestre, Dmitrios decide dedicar-se à vida social, pois não tem perícias baseadas em Carisma. Escolhe as atividades cabular aulas e ajudar os colegas, que impõem uma penalidade de –2 em seu teste de Estudo, mas que oferecem grandes bônus no teste de Convívio Social. Matricula-se de novo em duas disciplinas que exigem testes de Identificar Magia, e é bem-sucedido, em parte graças ao bônus que escolheu no semestre anterior.

Já Sven escolhe Combate contra Humanoides I, Combate contra Monstros I e Necromancia II. Seu bônus de Iniciativa é menor do que o de Atletismo, e ele decide gastar suas atividades com estudo e ócio (bônus total de +2 no teste de Estudo). Faz um teste de Iniciativa e obtém um resultado 16, sendo aprovado por pouco!

(continua na página 102)

(continuação da página 101)

Ele também progride ao 3° semestre. Tanto Dmitrios quanto Sven avançam ao 2° nível. Sven gasta o talento que acaba de receber como um personagem de 2º nível em Treino em Perícia (Identificar Magia). Ele acha que isso será muito útil na Academia Arcana.

No 3° semestre, Dmitrios chega à conclusão de que deve se esforçar mais; dedica uma de suas atividades para estudar e a outra para namorar (não deseja arriscar o bônus de seu Grêmio). Mais uma vez é bem-sucedido no teste de Estudo. Infelizmente, o teste de Convívio Social falha, e ele perde o bônus do Grêmio. Ele está aprendendo que os melhores alunos nem sempre são populares...

Sven está preocupado com seu sucesso durante o semestre. Gasta uma de suas atividades estudando e a outra bajulando seus professores. Por sorte, nenhum deles é avesso a sorrisos e elogios, e o guerreiro recebe um bônus total de +5 no teste de Estudo do semestre. Ele não fará nada neste semestre além de tentar ser aprovado! Confiante no bônus, arrisca duas disciplinas baseadas em Identificar Magia (perícia que ele recém aprendeu). Infelizmente, rola um 13 — insuficiente para ser aprovado, mas suficiente para recuperação. Tenta de novo e obtém um 15: o mínimo necessário! Tanto esforço tem um preço; Sven falha em seu teste de Frustração, e tem direito a apenas uma atividade no próximo semestre.

Tanto Dmitrios quanto Sven terão de se dedicar cada vez mais aos estudos na Academia, à medida que a dificuldade aumenta. Dmitrios poderá se concentrar apenas em Identificar Magia, Conhecimento (arcano) e outras perícias nas quais é muito bom, mas não pode aplicar o bônus por ser aprovado mais de uma vez na mesma perícia. Já Sven terá de estudar e bajular bastante para se formar — pois há poucas disciplinas baseadas em suas perícias principais. Ele provavelmente terá de sacrificar sua vida social (e parte de sua sanidade...). Mas, no final do curso, terá bônus em perícias que poucos guerreiros conseguem igualar.

Enquanto o mago tem muita vantagem nos estudos, o guerreiro irá se destacar nas aventuras durante os semestres. Afinal, Dmitrios pode ser bom em Conhecimento (arcano) e Identificar Magia, mas Sven está progredindo em Iniciativa, uma perícia que garante sua vida, além de outras úteis em combate e exploração. É pouco provável que qualquer um dos dois tenha perícias sociais muito altas nos próximos semestres, pois terão penalidades por falta de Convívio Social. Por sorte, seu colega Jaradan é um swashbuckler que gasta todo o seu tempo namorando e ajudando os colegas. Ele nunca é aprovado, mas é extremamente popular no campus...

Identificar Magia

Abjuração I, II, III e IV.

Cronomancia I, II, III e IV.

Evocação I, II, III e IV.

Necromancia I, II, III e IV.

Iniciativa

Combate contra Humanoides I e II.

Combate contra Monstros I e II.

Prática Aventuresca V.

Intuição

Adivinhação I, II, III e IV.

Prevenção contra Ilusões.

Ladinagem

Engenhocas IV e V.

Uso de Instrumentos Mágicos I, II e III.

Ofício (administração)

Biblioteconomia I, II e III.

Manutenção de Torres e Laboratórios I e II.

Ofício (alquimia)

Ácidos e Corrosivos I e II.

Alquimia I, II, III e IV.

Granadas e Explosivos I e II.

Transmutação I, II, III e IV.

Ofício (metalurgia)

Metais Mágicos e Materiais Especiais.

Transmutação dos Metais I e II *(pré-requisito: Transmutação III).*

Percepção

Prática Aventuresca VI.

Raios e Pontaria Mágica.

Sobrevivência

Todas as cadeiras a seguir têm como pré-requisito Introdução aos Ermos.

Sobrevivência em Desertos I e II.

Sobrevivência em Florestas I e II.

Sobrevivência no Gelo I e II.

Sobrevivência no Mar I e II.

Sobrevivência em Montanhas I e II.

O Teste de Proficiência dos Quatro Elementos

Embora a Academia enfatize o estudo e o conhecimento, a vida de aventuras é uma parte importante do cotidiano e do futuro dos alunos. Assim, além das provas e testes normais a cada semestre, uma vez por ano ocorre o Teste de Proficiência dos Quatro Elementos.

Este teste é especialmente preparado para cada aluno ou grupo de alunos: uma equipe clássica de heróis aventureiros é colocada em uma situação de risco real ou simulado (os alunos não sabem a diferença). O teste não é obrigatório, e na verdade não tem uma função "oficial". Serve apenas para preparar os estudantes para aventuras e selecionar os mais aptos para o heroísmo. Alguns alunos reprovados no semestre anterior recebem permissão de progredir (e os benefícios correspondentes) sendo bem-sucedidos no Teste de Proficiência dos Quatro Elementos. Contudo, isso não é garantido, e esse privilégio é concedido por Talude segundo critérios que só ele mesmo conhece.

Muitos especulam que a real função deste teste seja revelar os verdadeiros "talentos" aventureiros dentro da Academia. Estes alunos de destaque seriam convidados para realizar missões em nome da instituição fora do tempo de estudos, obtendo itens mágicos e notoriedade. Também existem boatos de que o Protetorado do Reino presta atenção aos resultados, de olho em possíveis recrutas. De qualquer forma, um grande incentivo a realizar o teste é ser premiado com um item mágico correspondente. Esses objetos são motivo de orgulho dentro da Academia, e aqueles que os possuem raramente perdem a chance de exibi-los.

A forma mais comum de testar os alunos desta forma é enviar um grupo para explorar uma masmorra com nível de desafio adequado (o teste ocorre antes que os alunos recebam um nível por seu progresso durante o semestre). Devidamente equipada, a turma é conduzida até a entrada por um instrutor responsável, que então apresenta instruções mais específicas (por exemplo, "resgatar a estatueta do Dragão Perolado") e aguarda seu retorno.

Ninguém sabe exatamente como tudo ocorre a partir de então — os mestres da Academia guardam bem esse segredo, a fim de manter a autenticidade do teste. Alunos veteranos dizem que o instrutor observa tudo através de uma bola de cristal. Outros garantem que qualquer aluno em grande perigo será *teletransportado*. Outros suspeitam que o teste inteiro seja uma ilusão, sem perigo real. E outros ainda dizem que é tudo autêntico, não há salvaguardas, e que muitos aprendizes nunca retornam...

O Teste do Vento: após concluir uma aventura ou masmorra de ND 1, os alunos são condecorados com um *amuleto do conhecimento arcano.*

O Teste da Água: concluindo uma aventura ou masmorra de ND 2, os alunos são condecorados com um *anel da graça das águas.*

O Teste da Terra: vencendo uma aventura de ND 3, os alunos são condecorados com um *manto dos dao.*

O Teste do Fogo: vencendo uma aventura de ND 4, os alunos são condecorados com o *bastão do favor de Wynna.* Depois de concluir este teste, em geral os alunos se formam. É extremamente raro que alguém receba a permissão de tentar o Teste do Fogo antes de seu último semestre.

Cumprindo sua missão com sucesso, os alunos bem-sucedidos juntam-se aos demais que foram aprovados em uma grande Cerimônia de Graduação, que encerra o ano letivo.

O Corpo Docente

Os professores da Academia Arcana são tão excêntricos, distintos e poderosos quanto seria de se esperar de alguns dos maiores arcanos do mundo. Mas nem só de arcanos se compõe o corpo docente — embora quase todos conheçam algum tipo de magia, há também instrutores de combate, sobrevivência e até mesmo de disciplinas puramente teóricas. A seguir você vai conhecer alguns deles.

Os Professores Seniores

Sênior. Em Arton, este título tem um valor muito mais profundo que em qualquer outro mundo — pertence a um grupo seleto que inclui alguns dos maiores magos conhecidos. Eles devotam suas vidas (ou sua não vida, em um caso particular) à pesquisa, ao estudo e ao ensino das artes místicas. Ser um professor Sênior é uma grande honra, além de trazer vários benefícios. Os Seniores são conhecidos e respeitados em todo o Reinado e, em especial, em Deheon.

Em Valkaria, esses grandes mestres são tidos quase como lendas. É um respeito bem justificado, pois cada professor é um expoente em sua área. Poucos magos em Arton dominam tão bem os assuntos nos quais os Seniores se especializam. Talude não poupou esforços para localizar e contratar os melhores dentre os melhores.

Geófilus, Nereus, Ignatus, Zéphyro e Madame Blavatsky

O professor Geófilus é responsável pela cadeira de Abjuração e leciona muitas disciplinas que envolvem magias da terra.

Nereus, o Mago da Água

Este mago tem uma história curiosa, pois antes foi marinheiro! Abandonou a carreira anterior devido a um incidente que não comenta com ninguém e tornou-se um grande estudioso dos mares e oceanos. De alguma forma (que ele também não revela), adquiriu a habilidade de respirar sob a água antes mesmo de entrar para a Academia.

Nereus tem cabelos lisos e expressão lânguida, levando muitos a pensar que na verdade seja um elfo ou meio-elfo. É bem-humorado, sempre disposto a trocar ideias. Pouca coisa parece deixá-lo irritado ou nervoso. Um excelente conversador, com voz agradável e memória excepcional, frequentemente é escolhido como orador para eventos sociais (quando Lady Esplenda não está disponível, claro).

O Mago da Água parece gostar de irritar Ignatus — o que não é muito difícil. Conta-se que, graças à influência de Nereus, um elfo-do-mar foi aceito na Academia, e ele seria responsável por esse aluno em especial.

Nereus tem a capacidade de respirar livremente debaixo d'água e nadar como se estivesse caminhando, sem necessidade de testes de Atletismo. Ele é responsável pela cadeira de Transmutação e também leciona disciplinas que envolvem magias da água, além de Sobrevivência nos Mares. Quando outras disciplinas estudam criaturas aquáticas, ele costuma atuar como professor convidado.

Geófilus, o Mago da Terra

Depois de anos como aventureiro, este experiente mago voltou-se ao estudo de magias relacionadas ao elemento terra, com tamanha dedicação que sua fama como especialista é lendária. Entre os magos da terra conhecidos, apenas Vectorius pode superá-lo. Não foi surpresa que Talude o convidasse para integrar o corpo docente: a surpresa foi ele aceitar!

Geófilus é conhecido por seu temperamento antissocial, distante e soturno. Na verdade essa impressão é falsa, deve-se a um problema auditivo que o impede de ouvir bem o que as pessoas dizem. Além disso, Geófilus é um homem enorme, com ombros largos, feições duras e severas, intimidando quem não o conhece.

Apesar da aparência, Geófilus é atencioso e paciente (embora um tanto vagaroso), e não guarda qualquer ressentimento ou mágoa. Dizem na Academia que "nem um bardo halfling é capaz de irritar Geófilus". Outro boato diz que ele teria uma divergência com Zéphyro, mas o Mago da Terra refuta esse rumor como sendo bobagem.

Ignatus, o Mago do Fogo

Um dos mais impulsivos e geniosos professores da Academia, Ignatus chega a ser temido pelos alunos. Fala alto e facilmente perde a paciência quando contrariado — para logo em seguida recuperar a compostura. Costuma-se dizer que, quando fica nervoso, o professor começa a pegar fogo *literalmente*.

Ignatus tem cabelos ruivos e pele clara. Mas, quando está irritado — principalmente ao discutir com Nereus — fica vermelho e respira pesado, exalando fumaça pelas narinas.

Um detalhe curioso é que Ignatus adora ver, fazer, criar e produzir fogo. Em seus aposentos pessoais há uma enorme lareira e vários objetos como lâmpadas, lanternas e velas acesas — encantadas de forma que nunca se esgotem. A visão das chamas parece acalmar esse mago tão impulsivo. Como precaução, os aposentos próximos são magicamente tratados para resistir ao fogo.

Ignatus odeia Nereus, o Mago da Água. Aparentemente, a intensidade desse ódio não é recíproca, pois Nereus costuma fazer troça do "Esquentadinho" (um carinhoso apelido que faz

Ignatus literalmente cuspir fogo). Alguns magos mais antigos comentam qualquer coisa sobre algo que aconteceu durante a juventude de ambos...

Ignatus é responsável pela cadeira de Evocação e pelas disciplinas de Granadas e Explosivos. Também leciona disciplinas envolvendo magias do fogo e surge (como convidado ou mesmo de surpresa) em muitas aulas de Prática Aventuresca.

Zéphyro, o Mago do Ar

Exceto talvez pelo próprio Talude, Zéphyro aparenta ser o mais idoso professor da Academia (isto é, o mais idoso professor *vivo*). Este simpático velhinho tem cabelos e barbas brancos e encaracolados, e enormes olhos azuis. Embora seus sentidos sejam quase sobrenaturais, é tão distraído que chega a esquecer o nome do próprio Talude! Suas frases mais típicas são "Como?";"Me desculpe, o que disse?", e "Poderia repetir?".

Quando Zéphyro consegue se concentrar o bastante, mostra conhecimentos impressionantes sobre magia e teorias envolvendo ar, som e elementais. Parece não haver nada que ele não saiba nessa área. O problema é fazê-lo lembrar e manter uma mesma linha de raciocínio por mais de dois minutos...

As aulas de Zéphyro são muito temidas pelos alunos — não por intimidação da parte do professor, mas pela didática (ou falta dela!). É realmente difícil seguir seu raciocínio, ou mesmo permanecer acordado. Zéphyro parece não reparar nessa peculiaridade. Se repara, esquece rapidamente.

O Mago do Ar está sempre falando sozinho (ou com seres elementais invisíveis, quem sabe?) e tem enorme satisfação em conversar com halflings ("Criaturinhas agradáveis, não?").

Zéphyro é responsável pela cadeira de Teoria da Magia — para terror dos alunos! Afinal, essas disciplinas já são complicadas o bastante *sem* um professor que se distrai o tempo todo. Além de lecionar disciplinas envolvendo magias do ar, Zéphyro costuma invadir aulas de História da Magia, sentar-se, interromper o professor e contar infindáveis "causos" que ouviu em seus longos anos de vida. Mesmo sem fazer parte do currículo normal, muitas vezes essas histórias caem nas provas.

O Magnífico Taandus

Completamente diferente da imagem tradicional do mago vestido em mantos, "Taandus, o Magnífico" mais parece um bardo espalhafatoso. Usa roupas caras e vistosas. Sua aparência é tida como modelo de estilo e elegância.

O preciosismo em manter a própria imagem parece ser um reflexo de sua habilidade com ilusões. Taandus é um dos melhores ilusionistas de Arton. E não se limita a copiar a realidade — ele a melhora! Durante suas exibições em eventos grandiosos, os espectadores permanecem impressionados por horas.

Taandus é um dos professores mais bem-humorados da Academia, embora pareça arrogante e presunçoso. Mas, ao contrário do que seria de se imaginar, não é muito falador: "Uma imagem vale por mil palavras, e eu tenho *muitas* imagens...".

Taandus acredita que a magia de ilusão foi uma das primeiras a serem inventadas. Ele e Thanatus parecem não se dar muito bem, em parte devido à crença de que mortos-vivos não são afetados por ilusões (o que torna toda a "arte" de Taandus uma inutilidade para o lich). Em parte porque o professor morto-vivo considera a ilusão uma "magia menor".

Dizem que a verdadeira aparência de Taandus é muito diferente do que se imagina; na verdade tudo seria ilusão. Também diz-se que ele nunca está onde aparenta, permanecendo a alguns passos de sua "imagem" — uma medida preventiva bem eficaz.

Logicamente, Taandus é responsável pela cadeira de Ilusão. Também leciona Artes Ilusórias e Magia de Palco. Talvez conte com imagens de si mesmo para conseguir conciliar tantas aulas...

Nevuus Benignus e Lady Esplenda

Madame Blavatsky

Para aqueles que não a conhecem, é fácil confundir esta professora com uma velha cigana ou a anciã de um vilarejo. Cega de um olho, com alguns dentes faltando e sempre usando um lenço colorido para prender o cabelo branco, Madame Blavatsky aparenta fragilidade e idade muito avançada.

Esta doce e bem-humorada senhora é uma das mais curiosas figuras da Academia, em parte por sua estranha mania de terminar as frases de outras pessoas e adivinhar-lhes o futuro. Costuma ser procurada pelos alunos (e professores) para, por exemplo, dizer onde está um objeto perdido — apenas para ser encontrada já com o tal objeto em mãos, esperando para entregá-lo.

De acordo com algumas teorias de Vladislav Tpish, Madame Blavatsky está fora da corrente espaço-temporal presente no fluxo normal das energias intrínsecas das determinações aleatórias previamente conscritas. Em palavras mais simples, ela sabe o que vai acontecer no futuro. Quanto mais "perto" esse futuro, mais apurado é o seu conhecimento.

Ninguém sabe nada sobre o seu passado — talvez apenas o próprio Talude, mas isso ele não revela. Uma vez Madame Blavatsky mencionou que conhecera Thanatus antes deste se tornar lich, e às vezes ela cita o nome de Thyatis — o Deus da Ressurreição e Profecia.

Madame Blavatsky também é especialista em ler mentes (dificultando a vida de alunos que mentem ou colam nos exames). É uma grande amiga e confidente de Lady Esplenda e outros professores. Bem, ela lê mentes e conhece o futuro, então por que tentar esconder algo dela?

A ancestral professora é responsável pela cadeira de Adivinhação e pela disciplina de Lendas Artonianas. Não é tão ocupada quanto outros professores, mas gasta boa parte de seu tempo livre auxiliando outras pessoas com problemas e fazendo previsões.

Thanatus, o Lich

Thanatus é, sem dúvida nenhuma, o mais estranho professor da Academia. Afinal, não está vivo... É um lich.

Contudo, Thanatus não é maligno, nem possui objetivos e planos maléficos. Embora tenha todos os poderes de um lich "normal", pode suprimir sua aura de medo quando deseja, para que ninguém fuja apenas ao vê-lo. Ainda assim, ele é um dos mais respeitados (ou temidos) professores da Academia. Thanatus é sério, sisudo, e por vezes, parece esquecer como eram determinadas emoções humanas, como o senso de humor.

Thanatus veste roupas pesadas, exibindo apenas o rosto e mãos — em puro osso, brancos e limpos. Onde havia olhos agora há pontos luminosos avermelhados, que mudam de intensidade de acordo com seu interesse. Em algumas ocasiões, ele usa luvas para não perturbar visitantes ilustres.

Obviamente, Thanatus é responsável pela cadeira de Necromancia, e pela disciplina de Almas e Vida após a Morte. Quando há aulas sobre mortos-vivos, ele muitas vezes é convidado para oferecer sua "perspectiva única", e curiosamente costuma haver muitas faltas nessas ocasiões...

Nevuus Benignus, o Invocador

Nevuus é uma daquelas pessoas que, desde criança, prefere a companhia de animais. Mesmo quando adolescente, não se importava muito com eventos sociais ou em fazer amigos. Era tido como estranho e esquisito, ficava trancado em sua casa, com seus numerosos bichos de estimação.

Voltou-se ao estudo dos animais. Mais tarde interessou-se por monstros, e então por criaturas extraplanares. Tornou-se um mago especializado em invocar criaturas para resolver seus problemas. Suas especializações também incluem círculos de proteção, outros planos, seus habitantes, formas de devolver criaturas erroneamente invocadas...

Nevuus é um dos principais estudiosos da Tormenta e suas criaturas. Neste assunto, apenas Reynard e o próprio Talude possuem tanto conhecimento. É um homem pequeno, redondo e por vezes um tanto tímido. Dificilmente fica à vontade na presença de outras pessoas, exceto em aulas e conferências. Fica extremamente sem jeito quando Lady Esplenda está por perto. Correm boatos de que teria uma quedinha pela professora (assim como metade da população de Valkaria...).

O professor Nevuus é responsável pelas cadeiras de Invocação e Criaturas de Arton, além de quase todas as disciplinas que envolvem animais, monstros ou criaturas invocadas. Quando não consegue ele mesmo lecionar todas essas disciplinas, aponta assistentes sob sua supervisão direta, e garante que quaisquer espécimes usados em aula estejam sendo bem tratados.

Lady Esplenda

Lady Esplenda é uma das mulheres mais belas de Deheon — e talvez do mundo inteiro. Rosto lindo, cabelos longos e sedosos, pele delicada e macia olhos meigos e ternos... E todos os outros traços agradáveis que se possa imaginar.

Após vencer repetidas vezes os concursos de beleza durante o Festival do Gorad em Hershey, Esplenda decidiu seguir carreira como maga, bancada pelos prêmios que havia ganhado. Terminou seus estudos de maneira exemplar (depois de eleita Rainha do Baile e Miss Academia Arcana cinco vezes consecutivas) e suas propostas de inclusão das disciplinas de Boas Maneiras e Etiqueta foram aceitas pelos Seniores da época. Entrou para o corpo docente como professora substituta e conseguiu (depois de eleita Miss Docente) alcançar ela mesma o status de professora Sênior.

Esplenda é dona de uma honestidade e bondade que rivalizam com sua beleza. Seus únicos traços negativos (contestados veementemente por seu fã clube) seriam sua ingenuidade e credulidade. Como prova disso, Esplenda sempre acreditou que a elfa Niele é verdadeiramente uma maga de grande talento.

Como professora, Esplenda acredita na disciplina e responsabilidade ao lidar com magia e suas consequências — e

tenta transmitir isso aos alunos. Sempre com compreensão e carinho, claro, pois é incapaz de magoar alguém.

Lady Esplenda é responsável pela cadeira de Encantamento, e é tida como a principal razão pela popularidade dessas aulas entre os estudantes (as vagas são disputadas a tapa a cada semestre). Também leciona as disciplinas incluídas no currículo por sua própria influência, além de Direito Mágico.

Outros Professores

Além dos Seniores, a Academia conta com muitos outros mestres. Alguns passam um ou dois anos lecionando, depois voltam a suas vidas de pesquisas ou aventuras. Outros continuam no semiplano até a aposentadoria. Alguns arcanos notórios, como Vladislav e Reynard, também oferecem cursos especiais eventualmente.

Jungle Dore

Este curioso arcano é talvez o mais experiente magi-ranger conhecido (veja no Capítulo 2). Parece um típico mago de barbas brancas e óculos, mas metido em roupas de caçador. Muito entusiasmado, tem pouca noção do perigo — o que se estende a seus alunos. Sempre há pelo menos um ferimento sério por semestre durante suas aulas... O professor Dore leciona Introdução aos Ermos, algumas disciplinas de Prática Aventuresca e vários tipos de Sobrevivência. É rigoroso, mas facilita a vida de alunos envolvidos em aventuras extracurriculares.

Grativo

Este sinistro professor é conhecido por sua longuíssima barbicha e por seu olhar sempre alucinado. Talude parece ser o único que tolera-o, pois Grativo cultiva inimizades com quase todos os outros alunos e professores. Leciona Poções e Venenos e Alquimia. É notoriamente rigoroso, e *muito* avesso a bajulações.

Vandrago

Natural de Yuden, este professor foi um guerreiro em sua juventude, e campeão de combate desarmado de seu batalhão no exército. Desejava lecionar na Academia como "forma de relaxar" (!), mas foi rejeitado por sua falta de conhecimento arcano. Então estudou, tornou-se um mago e hoje em dia leciona várias disciplinas de combate e Prática Aventuresca. Vandrago acredita que um aluno sem um olho roxo é um aluno que ainda não aprendeu a lutar direito...

Genna Carallan

A mais jovem professora da Academia tem sua vida dificultada pelo fato de que é muito baixa, e parece ainda mais nova do que é. Na verdade, vários alunos recusam-se a crer que não seja uma deles. Isso, somado à sua tendência de tropeçar e confundir-se, torna difícil manter a ordem em sala de aula. Contudo, Genna é um prodígio em máquinas mágicas, e leciona quase todas as disciplinas de Engenhocas.

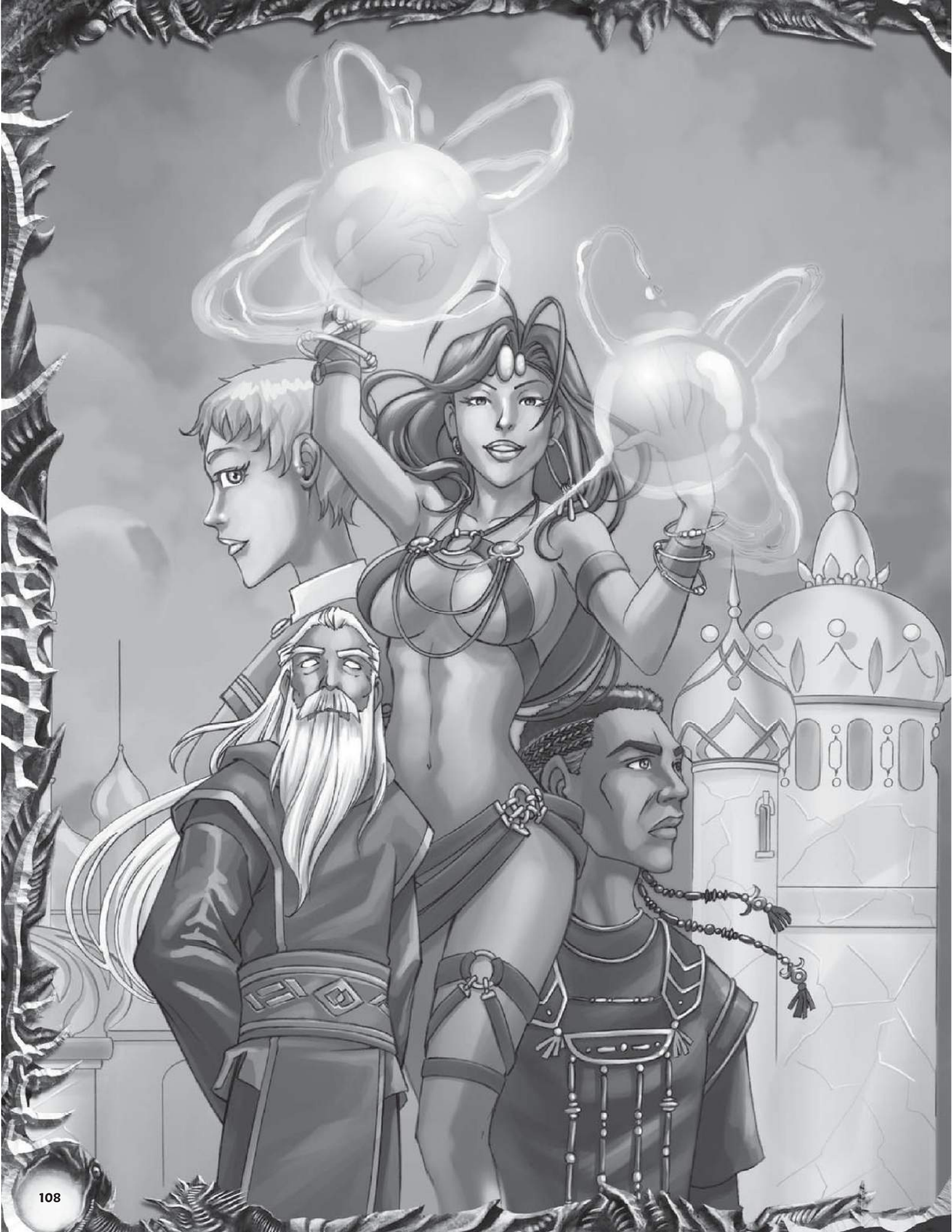
Illieth

Um dos raros dragões dourados conhecidos, esta criatura sábia e poderosa leciona as disciplinas de Biblioteconomia e Manutenção de Torres e Laboratórios. Muitos especulam por que ele não se dedica ao ensino mágico, e corre o boato de que Illieth tem conhecimento mais do que suficiente para se tornar um Sênior. Outros afirmam que ele é uma espécie de "Sênior secreto", responsável pela cadeira da Cronomancia — cujas disciplinas são ministradas por professores diferentes a cada semestre, sem um responsável oficial.

Irmã Corina

Esta sacerdotisa alta e corpulenta cultua o Panteão como um todo, e leciona disciplinas de religião e cura. É muito rigorosa e austera, avisando os alunos sobre seus pecados e infrações perante os deuses. Alguns dizem que Corina acredita que "o fim está próximo", e que o Panteão um dia virá a Arton para acabar com a civilização atual...

Seberrak

Este goblin é quase uma aberração entre sua raça — uma pessoa culta, ponderada e educada. Seberrak era um servo (ou escravo...) em uma casa nobre de Ahlen. Em seu escasso tempo livre, devorava os livros que só apanhavam pó na biblioteca de seus senhores. Quando a família a quem servia foi assassinada, ele procurou uma vida melhor, e obteve uma vaga lecionando Cargos e Títulos de Nobreza, Linhagens Nobres e outras disciplinas da mesma área na Academia Arcana. Poucas pessoas conhecem tanto sobre política e intriga quanto Seberrak. Dizem que ele foi capaz de prever o início das Guerras Táuricas e a formação da Liga Independente.

Capítulo 5

O Mestre da Magia

Magos, feiticeiros, bardos e outros usuários de magia arcana são arquétipos fundamentais das histórias de fantasia. Em um mundo repleto de mágica como Arton, nenhuma campanha está completa sem eles.

Neste capítulo, você vai conferir algumas dicas sobre como incluir a magia em seu jogo, ou até criar uma campanha inteira em torno de seus usuários. Além disso, regras variantes para arcanos, novas criaturas e personagens coadjuvantes.

Campanhas Arcanas

A magia arcana é quase um sinônimo de fantasia medieval. Assim, criar uma campanha utilizando-a significa simplesmente criar uma campanha em Arton! Por outro lado, a magia é um elemento que não existe em nosso mundo (pelo menos segundo a maioria...). Assim, pode causar dor de cabeça a alguns mestres. A seguir estão algumas sugestões para lidar com os principais problemas e ambiguidades que surgem das artes arcanas.

A Face da Magia

Arton é um mundo mágico. Isso é um fato, e você já deve ter lido sobre a generosidade da Deusa da Magia muitas vezes neste livro. Contudo, você, como mestre, deve decidir a forma como os artonianos enxergam esta força maravilhosa. Isto pode variar de acordo com a região onde a campanha se situa — no reino de Wynlla, quase todos estão acostumados com as artes arcanas; nas terras bárbaras da União Púrpura, poucos a compreendem. Também pode haver variações de acordo com o clima das suas aventuras: em um jogo mais sério, a magia pode ser vista como algo misterioso e ameaçador; em uma história leve, pode ser motivo de piada.

Nenhuma dessas abordagens está errada. O importante é que você escolha uma delas (ou qualquer outra) e mantenha-se consistente, pelo menos enquanto os jogadores estiverem no mesmo lugar, interagindo com as mesmas pessoas e lidando com os mesmos tipos de situações.

Por exemplo, se você deseja limitar o acesso à magia, pode começar a campanha numa minúscula aldeia perdida no meio do nada, sendo atacada por bárbaros. Os aldeões e os bárbaros nunca sequer viram um arcano, muito menos possuem qualquer conhecimento mágico. O mago do grupo conjura a imagem de um monstro para amedrontar os inimigos. Então o chefe bárbaro fala: "É uma ilusão simples, qualquer aluno da Academia Arcana pode fazê-la! Ei, pessoal, não se deixem enganar por esse aí... Por falar nisso, ele precisa descansar oito horas antes de poder lançar a mesma magia de novo!". É uma situação absurda. Afinal, como o bárbaro ignorante poderia saber disso? Se a magia é desconhecida e misteriosa, então o mago *realmente* possui vantagem sobre os inimigos, e pode amedrontá-los. Negar isso é como mudar as regras no meio do jogo.

Se o grupo está em um ambiente cheio de magia, essa mesma ilusão não vai enganar quase ninguém. Contudo, a

magia também não criará problemas por si só. Seu uso não será considerado "vantagem injusta", muito menos motivo de alarme. Digamos que os heróis estejam na capital de Wynlla, um dos lugares mais mágicos de Arton. O mago do grupo fica invisível para entrar na mansão de um nobre maligno. Se ele for apanhado, você pode fazer com que ele sofra as consequências, como qualquer intruso. Mas seria absurdo se os cidadãos queimassem-no na fogueira por "mexer com forças profanas"! A magia é misteriosa, ameaçadora e muito vantajosa... *Ou* comum, sem oferecer grandes vantagens, mas também bem aceita e difundida. Seja consistente.

Esse Velho Truque?

Partindo da dica anterior, lembre-se de que, em um local com acesso à magia, as forças arcanas são levadas em conta no dia a dia. Quando alguém fala em "cidade medieval", todos nós imaginamos ruelas apertadas, com gente comum e milicianos carregando armas simples... Mas uma metrópole artoniana conta com formas de se prevenir contra a magia. Um miliciano de Valkaria, por exemplo, não é um simples plebeu de 1° nível armado com uma lança, pronto para ser queimado, congelado ou desintegrado pelo arcano mais próximo. Ele sabe que a magia existe. Seus superiores sabem. Sua Rainha-Imperatriz sabe. E todos agem de acordo.

Num ambiente muito mágico, as artes arcanas assumem um papel semelhante ao da tecnologia no mundo real. É tolice imaginar que seria possível entrar no prédio das Nações Unidas com uma pistola e dominar o mundo. Da mesma forma, não se pode entrar no Palácio Imperial com algumas magias (ou mesmo muitas) e esperar encontrar apenas soldados e guardas mundanos. As Nações Unidas estão preparadas contra armas de fogo; os regentes de Arton estão preparados contra magia.

Em um lugar assim, taverneiros saberão se certificar de que moedas não são ilusórias, nobres estarão protegidos contra leitura ou dominação mental, criminosos irão se prevenir contra adivinhações... Não aplique a lógica da Idade Média real à magia — pense como um habitante de um mundo fantástico.

Sou o Melhor no que Faço...

Usuários de magia têm certa vantagem sobre outras classes: sua versatilidade. Embora seu poder possa ser alarmante para alguns mestres, o verdadeiro problema pode surgir quando magos e feiticeiros fazem tudo que seus colegas fazem, e melhor. Enquanto o ladino usa Furtividade, o mago fica invisível. Enquanto o guerreiro usa Atletismo, o feiticeiro voa. E nenhum uso de Diplomacia é tão eficiente quanto *enfeitiçar monstro*!

Há duas formas básicas de lidar com isso. A primeira, mais tradicional (que vem sendo usada em jogos de fantasia medieval há décadas) é simplesmente aceitar este fato. *Tormenta RPG*, assim como seus antecessores, não presume que todos os personagens sejam *exatamente iguais* em termos de poder. Os jogadores e o mestre sabem que os magos e feiticeiros podem ser mais eficientes que os guerreiros e ladinos, e não há problema — pois a interpretação e os nichos de cada classe se encarregam de tornar o jogo divertido para todos. Admitir que os arcanos são superiores em poder também significa que os inimigos tentarão derrubá-los primeiro. Isso irá obrigá-los a designar magias para se proteger, e pode tirá-los de circulação rapidinho.

A segunda forma de resolver o problema é lembrar que magias são poderosas, mas têm fraquezas: *invisibilidade* pode ser mais eficiente que Furtividade... Mas a perícia tem usos ilimitados, não pode ser dissipada e funciona em campos de antimagia! Além disso, as magias não são absolutas. Um mago invisível ainda faz barulho, então ainda deve fazer testes de Furtividade para se infiltrar em um acampamento inimigo (ainda que com um bônus por não poder ser visto). Da mesma forma, um feiticeiro voando em um desfiladeiro pode não precisar fazer testes de Atletismo para escalar, mas talvez tenha que fazer testes de Reflexos para não ser jogado contra os paredões pelas rajadas de vento...

Magia Necessária

Em geral, a melhor forma de integrar a magia arcana na campanha, junto com as demais habilidades dos personagens jogadores, é torná-la necessária — mas não onipotente. Em outras palavras, a magia não serve para criar atalhos, mas para construir pontes indispensáveis.

O exemplo mais clássico é a aventura de mistério. Os heróis precisam descobrir quem assassinou o duque. Teoricamente, o mago poderia usar adivinhações e resolver o caso em poucas rodadas, sem precisar do resto do grupo. Isto é usar magia para criar atalhos. Em vez de proibir adivinhações (o que seria bastante injusto com o mago que as aprendeu...), você pode tornar algumas pistas disponíveis *apenas* através de magia. Digamos que nenhum dos servos do castelo lembra de certo detalhe da noite do crime, pois suas memórias foram apagadas. Apenas através de uma adivinhação é possível descobrir esta peça do quebra-cabeças. Então, de posse da pista, o resto do grupo continua com a investigação, usando perícias e demais habilidades. Isto é usar magia para construir pontes.

Evite tornar a magia um efeito binário — ou é inútil, ou vence o desafio num piscar de olhos. Divida cada situação do jogo em partes. Uma dessas partes pode ser resolvida por magia, mas não todas. Os jogadores devem estar torcendo para que seus colegas arcanos *consigam* usar magia, colaborando com o sucesso do grupo todo. Não devem estar cruzando os dedos para que a magia não funcione e não torne seus personagens obsoletos.

Estranhos no Ninho

Se, por um lado, personagens arcanos possuem vantagens e versatilidade sobre os demais, por outro às vezes podem ficar deslocados em uma aventura. Afinal, não possuem perícias como Atletismo, Cavalgar, Furtividade e Sobrevivência, nem muitos pontos de vida. Na verdade, muitas magias existem justamente para minimizar essas deficiências — *queda suave*, *recuo acelerado* e *salto* são alguns exemplos só no 1° nível! Magos e

feiticeiros são mesmo únicos entre guerreiros, ladinos, samurais, rangers... Estudiosos e artistas em meio a lutadores. Em um filme de ação, provavelmente seriam os "gênios atrapalhados" que precisam ser salvos pelos heróis atléticos.

Isso, mais uma vez, pode gerar o efeito de "tudo ou nada". O arcano é inútil (incapaz de escalar um paredão ou saltar sobre um fosso), ou onipotente (usando *voo* para ignorar esses obstáculos). Sua erudição e seu lado estudioso podem nunca aparecer se tudo que o grupo faz é explorar masmorras e desbravar áreas selvagens. Assim, inclua na campanha algumas aventuras que valorizem o conhecimento dos arcanos — não apenas seu poder de fogo.

Você pode criar "masmorras" que na verdade são antigas guildas de magos, com enigmas e bibliotecas cheias de tomos mágicos. Vilões cujas fraquezas só podem ser desvendadas com pesquisa e testes de perícias apropriadas. Armadilhas que só podem ser evitadas pelo raciocínio lógico. Em suma, chances para os arcanos se sentirem heróis, brilharem durante a aventura inteira, não apenas na rodada em que usam *bola de fogo*. Alguns jogadores certamente gostam de interpretar o "protegido indefeso" do grupo, que tem breves momentos sob os holofotes — mas nem todos, ou durante todo o tempo. Valorize os arcanos por completo, não apenas suas magias.

O Grupo Arcano

Também é possível (principalmente com as opções apresentadas neste livro) que *todos* os jogadores desejem personagens arcanos. Com as novas especializações de magos e linhagens de feiticeiros, a variedade está garantida. Em ambientes como a Academia Arcana, conjuradores podem mesmo se mostrar a melhor opção. Não há problema. Embora *Tormenta RPG* seja feito para equipes de aventureiros com habilidades diversas, basta um pouco de cuidado para que uma campanha apenas com arcanos seja plenamente viável.

Em primeiro lugar, examine a dica anterior. Coisas simples para outras classes, como viagens longas, superfícies escorregadias, colinas íngremes, etc., serão *muito* desafiadoras para um grupo só de arcanos — pelo menos no começo. Usando o exemplo da superfície escorregadia, nos níveis iniciais um punhado de goblins será suficiente para dizimar todos os aventureiros, se eles precisarem fazer testes de Acrobacia para permanecer de pé. Eles também contarão com pouquíssimos pontos de vida, e quase nenhum meio de recuperá-los. Em suma, os combates serão curtos e furiosos: não haverá um "tanque" para suportar os ataques inimigos, e cada luta precisará ser planejada para garantir a simples sobrevivência. Por outro lado, em níveis avançados, a abundância de magias tornará os heróis muito poderosos. Você deve prestar atenção às situações no jogo, e tentar perceber quando os arcanos deixam de ser frágeis para se tornarem titãs. Quando isso acontecer, seja impiedoso. Será necessária uma dificuldade acima do normal para gerar a sensação de perigo e desafio.

O foco das aventuras também deve mudar. Não faz muito sentido que um bando de acadêmicos esteja metido em florestas e cavernas o tempo todo, sem a companhia de especialistas nessas áreas. Portanto, mais

Magos evocadores têm muito poder de fogo, mas não servem só para destruir!

enigmas, mais bibliotecas, mais pesquisas, mais exploração de torres abandonadas... Repare também que arcanos são personagens metódicos, pelas próprias regras. Eles preparam magias e escolhem-nas a cada nível. Os jogadores desejarão analisar cada desafio de antemão, para organizar seus recursos mágicos da melhor forma possível e traçar estratégias. Isso é questão de sobrevivência — uma única magia errada pode condenar um grupo de conjuradores.

Companheiros e Subordinados

A partir da dica anterior, é possível ainda criar uma abordagem híbrida: todos os personagens são arcanos... Mas cada jogador conta com um ou dois personagens secundários, companheiros ou subordinados de seus heróis. São aventureiros de outras classes, designados para acompanhar seus colegas quando a tarefa exige suas habilidades únicas. Estes companheiros podem ser parceiros adquiridos através do talento Liderança, ou apenas "extras" concedidos a todos pelo mestre.

É claro que isso acaba se aproximando bastante de uma campanha tradicional, com um grupo de aventureiros misto. A diferença é que, sempre que possível, o grupo arcano será escolhido (afinal, são os personagens principais). Além disso, os companheiros de outras classes sempre estarão alguns níveis abaixo dos arcanos, obedecerão a suas ordens e terão status um pouco menor. Neste tipo de campanha, o cavaleiro não é o líder do grupo — é um servo dedicado, que escolta os arcanos quando um de seus colegas está ocupado em uma longa pesquisa. O ladino não é o rei das tavernas — é o espião soturno e sombrio, que age para seus mestres arcanos sem questionar. Enfim, estes personagens são mais valorizados por suas habilidades do que pelo conjunto do que são.

O antigo RPG *Ars Magica* foi talvez o primeiro a usar esta abordagem. É uma forma de incluir aventuras variadas e mais opções, ao mesmo tempo mantendo a campanha centrada nas artes arcanas. O clima é bastante diferente: aqui fica clara a distinção entre os arcanos (cultos, metódicos, preocupados com metafísica complexa) e os demais (durões, acostumados à vida nos ermos, com mentes mais simples).

Feiticeira da linhagem demoníaca: nem todos os arcanos são velhinhos barbudos...

Novas Regras

Alguns mestres e jogadores acham a magia arcana poderosa demais. Como já foi discutido, ela pode resolver desafios com muita facilidade, ou oferecer versatilidade e poder de fogo demasiados para certas campanhas. As regras opcionais a seguir são variantes para diminuir (ou pelo menos conter um pouco) o poder dos arcanos.

Todas as mecânicas deste livro presumem que estas variantes *não* são usadas. Você não deve se sentir obrigado (ou mesmo incentivado) a adotá-las se não tiver problemas com o sistema existente. Por fim, lembre-se de que, se você decidir implementar qualquer uma delas em sua campanha, deve avisar os jogadores desde o começo — e deve aplicá-las também aos conjuradores PdMs! Se os heróis sofrem restrições, os vilões também devem sofrer, a não ser que você tenha uma ótima razão... Ou queira uma turba de jogadores enfurecidos atrás do seu pescoço.

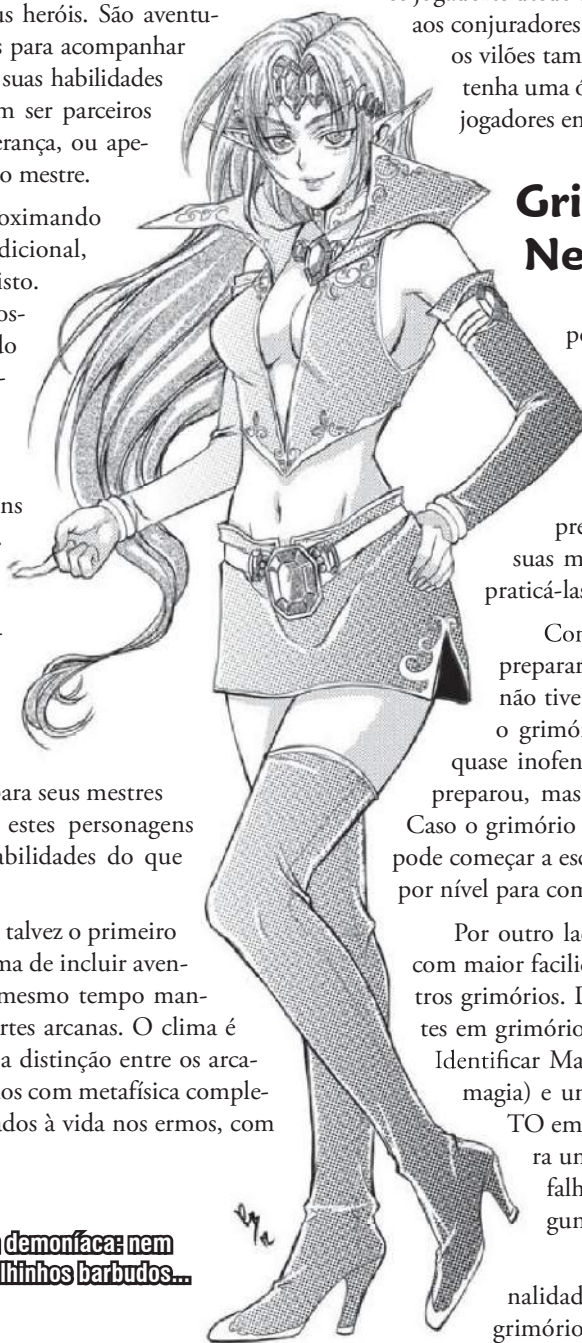
Grimórios Necessários

Este opção é tradicional, conhecida por muitos jogadores experientes. Na verdade, costumava ser o padrão até algum tempo atrás. O grimório, ou livro de magias, é o livro onde o mago registra suas mágicas e fórmulas. Segundo esta opção, ele precisa de seu grimório para preparar suas magias a cada dia. Precisa estudá-las e praticá-las, e não pode fazer isso sem o livro.

Com esta opção, o mago fica incapaz de preparar e aprender novas magias enquanto não tiver seu grimório. Assim, basta remover o grimório de um mago, e ele irá se tornar quase inofensivo. Poderá lançar as magias que já preparou, mas não poderá preparar magias novas. Caso o grimório seja perdido ou destruído, um mago pode começar a escrever outro, mas irá demorar um dia por nível para completá-lo.

Por outro lado, um mago pode aprender magias com maior facilidade, apenas transcrevendo-as de outros grimórios. Decifrar e transcrever magias existentes em grimórios de outros magos exige um teste de Identificar Magia contra CD 10 + (3 x o nível da magia) e um gasto de (100 x o nível da magia) TO em tintas especiais. Este processo demora um dia por nível da magia. Em caso de falha, o mago *não* tem direito a uma segunda tentativa.

Esta opção também afeta a personalidade e interpretação dos magos. Seus grimórios passam a ser suas posses mais valio-

sas, protegidas obsessivamente. Magos paranoicos podem ter cópias de seus grimórios (feitas com os mesmos testes e tempo necessários para transcrever uma magia) escondidas. Alguns magos podem até mesmo tatuar suas magias mais importantes em seu próprio corpo — ou no corpo de seus companheiros!

Com ou sem regras variantes, feiticeiros da linhagem ordeira permanecem tranquilos e serenos

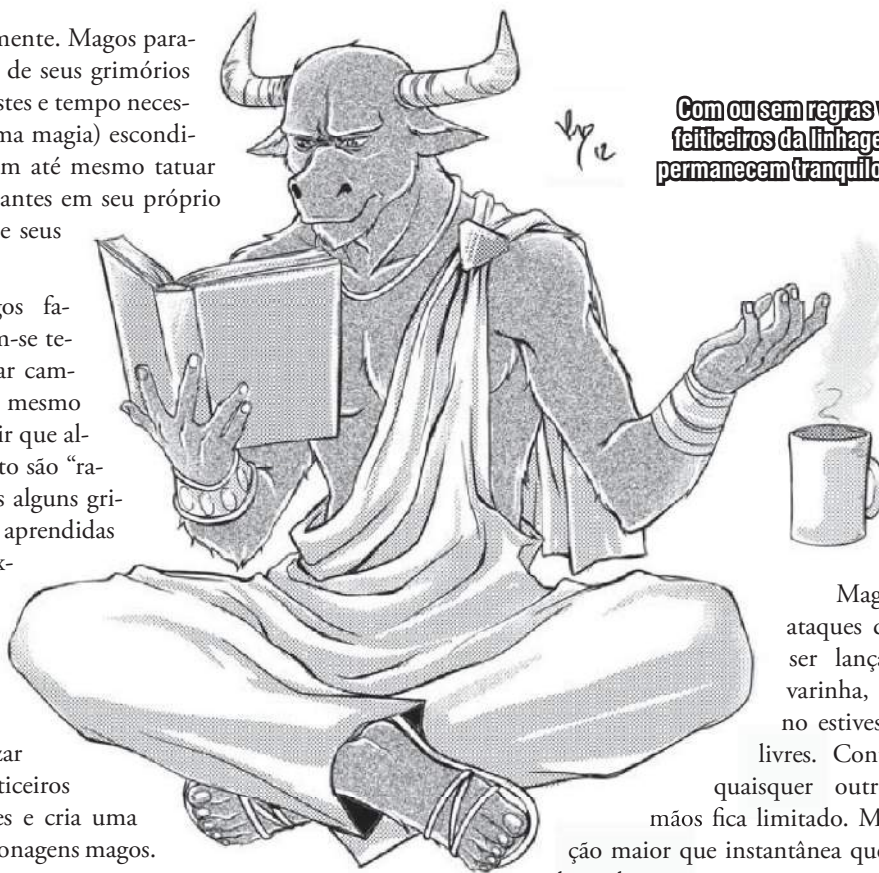
Grimórios de magos famosos do passado tornam-se tesouros capazes de motivar campanhas inteiras, ou até mesmo guerras. Você pode decidir que algumas magias de nível alto são "raras", presentes em apenas alguns grimórios, e não podem ser aprendidas automaticamente com experiência. Os grimórios devem ser encontrados e as magias devem ser transcritas. Em suma, esta opção concede um meio simples de neutralizar um mago, torna os feiticeiros um pouco mais eficientes e cria uma nova motivação para personagens magos.

Com esta variante, feiticeiros ficam ainda mais diferentes de magos. Por um lado, não precisam de nenhum item para lançar suas magias. Por outro, não podem aprender novas magias copiando-as de um grimório.

Varinhas Necessárias

Segundo esta opção, que remete a uma certa série de livros sobre uma escola de bruxaria, os conjuradores arcanos só podem lançar magias enquanto estiverem segurando uma varinha. Mais especificamente, *sua* varinha. Sem varinha, não há magia. Como opção secundária, qualquer item de poder que seja empunhado com uma mão pode ser usado no lugar da varinha.

Uma varinha normal custa 5 TO — mas há outras varinhas, com propriedades especiais (veja no Capítulo 2). O arcano só pode lançar magias através de uma varinha que esteja harmonizada consigo. Uma varinha torna-se "harmonizada" com o arcano após uma semana em que ele a carregue e empunhe, enquanto não carrega ou empunha qualquer outra varinha — ou seja, durante uma semana, ele não pode lançar quaisquer magias. Após este período, o arcano *pode* possuir mais de uma varinha harmonizada.

Se esta opção estiver em uso, a varinha pode ser o item de poder de arcanos que possuem esta habilidade ou talento. No caso de um arcano que não possua um item de poder, a varinha não concede nenhum benefício especial, além da capacidade de lançar magias.

Magias que exigem ataques de toque podem ser lançadas através da varinha, como se o arcano estivesse com as mãos livres. Contudo, o uso de quaisquer outros objetos nas mãos fica limitado. Magias com duração maior que instantânea que já tenham sido lançadas permanecem ativas mesmo se o arcano perder sua varinha.

Assim como a opção de grimórios necessários, esta opção torna os arcanos extremamente dependentes de um objeto. A diferença é que, se varinhas forem necessárias, magos não precisam delas para preparar magias — apenas lançá-las. Além disso, feiticeiros também são afetados por esta opção; não há qualquer diferença para eles.

Tornar as varinhas necessárias muda bastante a maneira como os arcanos funcionam. Dependendo de uma "arma", eles podem ser identificados facilmente. Pelo sistema padrão, qualquer aldeão vestido em trapos pode ser um mago ou feiticeiro — mas, caso uma varinha seja necessária, ele deverá carregá-la, e todos saberão que é um conjurador arcano. Além disso, varinhas precisam ser sacadas, o que exige uma ação de movimento. Os arcanos ficam muito mais vulneráveis. Torna-se vantajoso para seus inimigos aproximar-se e atacar as varinhas, arrancando-as de suas mãos ou apenas quebrando-as (com as manobras de combate desarmar ou separar).

Em campanhas que *realmente* estejam sofrendo com o poder dos arcanos, esta é a opção mais recomendada. Ela estabelece restrições de vários tipos, mas não é absoluta como a opção dos grimórios. Um arcano pode ser desarmado em combate, e então recuperar sua varinha ou sacar outra. Será um problema, é claro, e ele ficará vulnerável durante este tempo, mas não é o mesmo que simplesmente proibi-lo de usar sua principal habilidade de classe.

Conhecimento Limitado

Segundo esta opção, os arcanos têm menos controle sobre as magias que aprendem. Os magos dependem dos registros mágicos que encontram em suas aventuras, ou do que seus professores estão dispostos a ensinar. Os feiticeiros não sabem como seu dom arcano irá se desenvolver.

Em termos de regras, quando um mago sobe de nível, o jogador escolhe uma das magias que ele aprende, enquanto o mestre escolhe a outra (no caso de um mago especialista, o jogador escolhe a magia de sua especialidade e o mestre escolhe a outra magia). Quando um feiticeiro sobe de nível, o jogador escolhe a magia aprendida nos níveis ímpares, enquanto o mestre escolhe-a nos níveis pares. Os arcanos ainda podem recorrer a talentos para aprender outras magias.

Esta opção é um pouco mais cruel que as outras — afinal, retira boa parte da construção do personagem das mãos do jogador. Um conjurador nunca será *exatamente* como o jogador deseja. Por outro lado, pode ser a melhor opção para limitar o poder dos arcanos. Afinal, permite que o mestre analise cada caso, e decida de acordo. Personagens muito eficientes, que aprendem apenas as magias mais poderosas, receberão do mestre magias mais fracas. Personagens mais equilibrados, que não geram problemas, serão tratados com mais generosidade. O mestre deve resistir à tentação de *sempre* impor as piores opções ao personagem. Afinal, mesmo que o objetivo seja limitar seu poder, certas coisas não fazem sentido. Por que um arquimago ensinaria uma magia inútil a seu discípulo, quando ele está prestes a enfrentar um lorde maligno? Por que o feiticeiro com a linhagem demoníaca de repente desenvolveu uma inofensiva magia de luz? Faça restrições, mas não seja malicioso ou injusto.

Recuperação Lenta

Com esta opção, os arcanos sofrem grande fadiga ao usar seus poderes. Portanto, demoram mais tempo para recuperá-los. Quanto maiores os poderes, maior o tempo de recuperação. Em termos de regras, em vez de recuperar todos os seus pontos de magia ao descansar oito horas, o arcano recupera apenas 5 pontos de magia ou um valor igual ao seu nível, o que for maior.

Arcanos de nível baixo não sofrem tanto com esta opção, e podem se aventurar com mais frequência sem ser afetados. Já arcanos de nível alto ficam vulneráveis por vários dias após esgotar seus PM em uma batalha ou desafio.

Esta opção acompanha uma progressão de personalidade e interpretação bastante tradicional e clássica para os arcanos — no início de suas carreiras, são aventureiros como quaisquer outros, mantendo o mesmo ritmo de seus colegas. Contudo, à medida que seu poder cresce, tornam-se mais distantes e reclusos, precisando descansar muito tempo entre uma aventura e outra e planejar suas ações com cuidado. Isto também significa que os arcanos por vezes terão de se recusar a utilizar sua magia, mesmo quando ela parece a melhor ou mais fácil opção. Afinal, cada PM é precioso. Isso pode gerar conflitos interessantes — lançar *invisibilidade* sobre o ladino é ou não mais importante que guardar os PM para amanhã? Avisar um aliado com *mensagem* é mesmo necessário?

Note que, embora esta opção tenha como objetivo limitar os arcanos, certos grupos podem simplesmente exigir que conjuradores usem todos os seus recursos como normal, e depois se recusar a partir em outras aventuras até que os PM estejam mais uma vez completos. Esta postura elimina a restrição, e pode gerar sérios problemas para a campanha — com personagens que descansam semanas após um combate rotineiro e passam mais tempo esperando do que aventurando-se. Para combater isso, a solução é fácil: basta fazer com que os planos dos vilões se cumpram (castigando a lentidão dos heróis) ou simplesmente atacar os personagens jogadores em seus locais de "descanso"!

Uma feiticeira da linhagem feérica muito satisfeita com sua seleção de magias

Sem Preparação

Esta não é uma opção para limitar o poder dos arcanos, apenas para simplificar o jogo. Magos (e clérigos e druidas também, de acordo com o mestre) não precisam mais preparar suas magias: podem lançar qualquer magia que conheçam, desde que paguem seu custo em PM. Em outras palavras, lançam magias como feiticeiros. Para manter o equilíbrio, magos (e, novamente, clérigos e druidas) passam a ganhar apenas 2 PM por nível, em vez de 3 PM.

Nesta variante, o que diferencia os feiticeiros dos magos é que os primeiros têm mais poder arcano bruto (representado pela maior quantidade de pontos de magia), enquanto que os últimos têm mais conhecimento teórico (representado pela maior quantidade de magias conhecidas).

Alguns jogadores gostam desta opção porque consideram a preparação de magias uma parte chata do jogo. Um jogador com personagem mago não pode simplesmente "partir para a ação" sem antes escolher suas magias — um processo que pode atrasar o jogo de todos em alguns minutos. Além disso, o sistema de magia que envolve preparação e gasto (ou estudo e esquecimento) é visto como arcaico por alguns. De fato, o livro que inspirou esta mecânica, *The Dying Earth*, do autor norte-americano Jack Vance, foi escrito em 1950...

Embora possa parecer atraente, esta opção deve ser usada com cuidado, pois remove um aspecto importante (e limitante) dos magos, que não mais precisarão planejar com cuidado suas magias preparadas a cada dia. A história de Arton precisa ser revista. Elementos de trama importantes (como vários magos com o dilema de preparar ou decorar magias) simplesmente desaparecem. Além disso, há aqueles que gostam da preparação de magias justamente pelo seu aspecto burocrático, que simula o ofício arcano. Afinal, magos são sujeitos estudiosos e metódicos... Para quem quer simplicidade, sempre há a opção de jogar de guerreiro!

Sem Feiticeiros

Nesta variante, os feiticeiros são eliminados, e os magos restam como única classe exclusivamente dedicada a lançar magias arcanas. Esta variante pode ser combinado com a variante acima (fazendo com que magos não precisem mais preparar magias) ou não. A vantagem desta variante é a simplicidade: se há pouco interesse em conjuradores arcanos no seu grupo, pode ser melhor padronizá-los. Alguns jogadores veteranos também gostam desta opção porque, em edições antigas de *D&D*, não havia feiticeiros.

Entretanto, essa simplificação tem seus lados negativos. Em primeiro lugar, apaga a faceta social dos conjuradores arcanos — sem feiticeiros, não há um conjurador arcano cuja habilidade-chave seja Carisma. Além disso, as linhagens são eliminadas, e a importância em regras da raça qareen é bastante diminuída. Por fim, feiticeiros famosos de Arton, como os elfos Edauros e Yadallina, terão que receber novos históricos.

Se você realmente quer simplificar a magia arcana, esta opção pode tornar seu jogo mais divertido. Caso contrário, provavelmente ela causará mais problemas do que resolve.

Novos Monstros

Incontáveis criaturas hostis têm um lado mágico, ou foram criadas através de magia arcana. Também existem aquelas que são especialmente perigosas para conjuradores arcanos. Para se defender, os arcanos contam com criaturas invocadas e mortos-vivos criados através de suas magias.

Abelha de Fogo — ND 2

Explorar vulcões já é uma empreitada difícil o bastante. Quando aventureiros precisam adentrar a cratera de um vulcão em busca do covil de algum vilão ou de algum tesouro escondido, preparam-se para alguns dos maiores riscos de suas carreiras.

E então podem descobrir um risco adicional: uma gigantesca colmeia, com abelhas avermelhadas, que produzem "mel" semelhante a lava, quente o bastante para derreter a carne de humanoides. Estas são as abelhas de fogo.

Abelhas de fogo constroem suas colônias dentro de vulcões — extintos ou ainda em atividade. Suas habitações têm vários metros de altura, e são construídas a partir de rocha extremamente aquecida e lava. Abelhas de fogo não se interessam por fluidos adocicados, como suas contrapartes normais

Em geral, não são agressivas, mas protegem sua rainha ferozmente. Qualquer criatura que se aproxime a menos de 30m de uma colmeia é analisada por um grupo de 1d6+2 abelhas. Caso demonstre qualquer agressividade (como tentar espantar as exploradoras com um safanão), as abelhas atacam, ao mesmo tempo em que chamam suas irmãs para lidar com a "ameaça". Quaisquer criaturas com habilidades raciais ou efeitos mágicos (por itens ou magias) com o descritor fogo são atacadas imediatamente pelas abelhas, que buscam recolher o que percebem ser material para a colmeia. Uma vítima pode se livrar das abelhas entregando o item que despertou seu interesse. Caso o efeito de fogo esteja em seu corpo, só lhe resta lutar ou morrer.

A rainha de uma colmeia está no centro da construção. É incapaz de lutar, mas é protegida por todas as abelhas ao redor. A rainha possui CA 6 e 30 PV. Caso seja morta, as abelhas se dispersam (às vezes atacando o responsável, às vezes ignorando-o). Uma criatura que consiga capturar uma rainha com vida passa a ser seguida por todas as abelhas de uma colmeia. Elas não irão atacar o "sequestrador" enquanto ele tiver a rainha em seu poder, mas também não irão obedecer a ele ou protegê-lo. Caso a rainha saia das mãos da criatura por qualquer período de tempo (por exemplo, sendo guardada em uma mochila), as súditas atacarão, tentando resgatá-la.

Abelhas de fogo têm o tamanho de pequenos pássaros, com corpos arredondados, de cor marrom-avermelhada. Seus olhos multifacetados, suas asas e seu ferrão são inteiramente vermelhos.

Animal 4, Mínimo, Neutro

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +7, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 16.

Resistências: Fort +4, Ref +8, Von +2, imunidade a fogo.

Deslocamento: voo 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: ferroada +9 (1d4 mais especial, 18-20).

Habilidades: For 4, Des 18, Con 10, Int 2, Sab 10, Car 6.

Ferroada: quando a abelha de fogo acerta um ataque com seu ferrão, ele se desprende e penetra na carne da vítima. Este ferrão possui um veneno muito forte, que causa 2d10 pontos de dano de fogo e deixa a criatura enjoada por um minuto. Um teste de Fortitude contra CD 16 reduz o dano para 1d10 e a duração do enjoo para uma rodada. Enquanto estiver sob efeito do enjoo, uma vítima sente muito calor, e deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade contra CD 14 por rodada para evitar começar a tirar qualquer roupa ou armadura que esteja usando. Uma vez que comece a remover sua armadura, a vítima continua tendo de fazer um teste de Vontade por rodada. Caso seja bem-sucedida, pode parar de remover a armadura (e começar a recolocá-la, se quiser). A vítima perde seu bônus de armadura 5 rodadas após começar a removê-la, ou ao tirá-la completamente (o que acontecer primeiro).

Uma rodada após acertar a ferroada e desprender seu ferrão, uma abelha de fogo morre.

Tesouro: nenhum.

Cobra Cromática ND 4

Avistada pela primeira vez há poucas décadas, a cobra cromática parece ser uma variação de serpentes comuns, surgida em volta de domínios arcanos, por contaminação com energia mágica. Impulsionada pela magia, esta mutação desenvolveu-se rapidamente, com sucessivas gerações adaptando-se para viver nos ambientes carregados de magia, até dar origem a uma criatura inteiramente nova, em quantidade suficiente para ser catalogada e estudada.

A cobra cromática utiliza poderes de luz e clarões coloridos contra suas presas. Não ataca, a menos que seja ameaçada — mas, uma vez que considere qualquer criatura uma ameaça, não para de atacar até a morte. Ao contrário de animais comuns, a cobra cromática também não teme os seres civilizados, ou hesita em enfrentar criaturas maiores ou claramente mais poderosas que ela mesma. Não se sabe a razão exata disso, mas os sábios especulam que a real origem da cobra cromática tenha a ver com magias de ilusão. Portanto, a fera consideraria que qualquer inimigo pode não ser tão perigoso quanto aparenta, e assim não haveria razão para temê-lo...

Uma cobra cromática sozinha já é um desafio considerável para aventureiros iniciantes. Contudo, o maior risco é sua capacidade de atrair outras na região ao ferir uma presa. Uma cobra cromática não se importa de sacrificar sua própria vida para inocular uma vítima com seu veneno e garantir uma refeição às outras de sua espécie — ela parece colocar o grupo acima do indivíduo, garantindo a sobrevivência da maioria.

Fisicamente, a cobra cromática tem aparência exótica. Suas escamas mudam de cor e padrão geométrico a todo momento. Seus olhos são negros e muito brilhantes.

Monstro 6, Médio, Neutro

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +5, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 30.

Resistências: Fort +5, Ref +10, Von +5, borrão.

Deslocamento: voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +11 (1d6+4 mais pasmar) ou mordida +11 (veneno cromático).

Ataques à Distância: *leque cromático*.

Habilidades: For 12, Des 20, Con 10, Int 6, Sab 14, Car 6.

Perícias: Furtividade +14.

Borrão: a cobra cromática emana sombras e luzes coloridas para confundir seus oponentes. A menos que o oponente possua percepção às cegas, todos os ataques contra o corpo da cobra têm 50% chance de erro.

Estontear: a mordida da cobra cromática ataca a mente de suas vítimas. A criatura atingida pela mordida deve fazer um teste de Vontade contra uma CD igual à jogada de ataque. Em caso de falha, fica pasma (incapaz de agir, mas defendendo-se normalmente) por uma rodada. A cobra ainda causa o dano normal da mordida, independente do teste de Vontade da vítima.

Leque Cromático: com uma ação padrão, a cobra cromática pode soprar um cone de luzes brilhantes igual à magia *leque cromático*. A CD para resistir a este sopro é 15.

Veneno Cromático: em vez de causar dano e pasmar, a cobra cromática pode inocular uma vítima com seu veneno. Ela faz uma jogada de ataque normal. Em caso de acerto, não causa dano, mas força a vítima a fazer um teste de Fortitude contra CD 13. Em caso de falha, o sangue da vítima começa a brilhar em um padrão colorido muito chamativo. Qualquer criatura que esteja inoculada pelo veneno e ferida sofre uma penalidade de –10 em testes de Furtividade. Além disso, as cores do sangue envenenado são um chamariz para outras cobras cromáticas na área. Todas em um raio de 3km são atraídas para a vítima, tentando se aproximar a toda velocidade, para então atacá-la. Em geral, 1d4 cobras cromáticas surgem por hora, mas o mestre pode modificar este número, com base na região e na abundância de outros indivíduos. A vítima tem direito a um teste de Fortitude por hora para se livrar do veneno. Caso todos os seus ferimentos sejam curados, as cobras deixam de ser atraídas, mas o chamariz volta assim que a vítima sofrer qualquer ferimento novo, até que seja bem-sucedida em seu teste de Fortitude.

Muitos monstros sabem reconhecer o brilho do sangue envenenado como um sinal de fraqueza. Caso vejam uma vítima envenenada, aproveitarão para atacá-la.

Tesouro: nenhum.

Cromo Hidra **ND 15**

Como aventureiros experientes sabem, hidras são monstros reptilianos com várias cabeças, às vezes confundidos com dragões. Contudo, hidras e dragões são muito diferentes entre si — e uma das provas disso é a cromo hidra.

Enquanto os boatos afirmam existir inúmeras variações das hidras (com poderes de gelo, fogo e outros), a cromo hidra parece ser uma versão mais perigosa e poderosa da cobra cromática. Alguns estudiosos acham isso absurdo, pois as capacidades das duas espécies são bastante diversas. Mas todos concordam que têm uma origem (ou ao menos parte de uma origem) em comum: contaminação por energias arcanas e magias de ilusão.

Hidras comuns têm a capacidade de regenerar cabeças cortadas, e usam isso para se defender — quando uma cabeça é cortada, duas surgem em seu lugar. Mesmo assim, seus inimigos conseguem evitar ataques de mordida enquanto as cabeças se regeneram. A cromo hidra aprimorou este truque: algumas de suas cabeças são ilusórias, e é quase impossível determinar quais!

Além disso, o corpo da cromo hidra está sempre ligeiramente deslocado do local de sua imagem. Esses efeitos confundem suas vítimas, permitindo que a criatura ataque com suas mordidas e sopro sem que os inimigos sejam capazes de causar-lhe dano real.

Cromo hidras são solitárias, normalmente habitando pântanos, assim como suas contrapartes mais comuns — no entanto, preferem pântanos próximos a domínios arcanos e outras grandes concentrações mágicas. Embora elas não possuam o veneno cromático das cobras cromáticas, são atraídas pelo sangue inoculado, e podem perseguir vítimas envenenadas. Contudo, não são amistosas às cobras cromáticas, atacando-as como quaisquer outras presas. Cromo hidras têm escamas multicoloridas, sempre mudando de tonalidade e padrão geométrico.

Monstro 14, Descomunal (alto), Neutro

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +17, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 266.

Resistências: Fort +16, Ref +8, Von +7, cura acelerada 20, resistência a magia +4.

Deslocamento: 9m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 5 mordidas +24 (2d8+20).

Habilidades: For 37, Des 8, Con 28, Int 2, Sab 10, Car 9.

Borrão: a cromo hidra emana sombras e luzes coloridas para confundir seus oponentes. A menos que o oponente possua percepção às cegas, todos os ataques contra o corpo da hidra têm 50% chance de erro.

Cortar Cabeças Ilusórias: com uma arma cortante, é possível atacar um pescoço da cromo hidra. Um pescoço tem CA 22 e PV 20. Se for reduzido a PV 0, é decepado. Quando isso acontece, a cromo hidra perde um ataque de mordida. Entretanto, 1d4 rodadas depois, duas cabeças novas surgem no lugar da antiga. É possível impedir que cabeças surjam cauterizando o pescoço, o que exige 10 pontos de dano de ácido ou fogo na hidra. A hidra tem cinco cabeças reais, e pode chegar a até dez. É possível matar a hidra cortando todas as suas cabeças e cauterizando todos os seus pescoços.

Além das cinco cabeças reais, a hidra possui várias cabeças ilusórias. Elas se comportam exatamente como cabeças comuns e, como a imagem da hidra está sempre mudando e se deslocando, é muito difícil saber quais cabeças são reais e quais são falsas. Não há necessidade de manter um controle das cabeças ilusórias. Em vez disso, sempre que uma cabeça é cortada, há 50% de chance de que ela seja uma ilusão. Assim que uma cabeça ilusória é cortada, há um grande clarão de luzes e cores, deixando clara sua natureza falsa. Então uma nova cabeça ilusória surge em seu lugar. Um personagem pode garantir um ataque em uma cabeça real se, na mesma rodada do ataque, for bem-sucedido em um teste de Percepção contra CD 30. Este teste exige uma ação de movimento. Criaturas imunes a magias de ilusão detectam automaticamente quais cabeças são reais e quais são ilusórias.

Rajada Cromática: com uma ação padrão, a cromo hidra pode soprar um cone de luzes brilhantes igual à magia *rajada cromática*. A CD para resistir a este sopro é 26. Cada cabeça real pode usar o sopro uma vez por dia.

Tesouro: nenhum.

Esqueletos Arcanos

Um aprimoramento dos esqueletos comuns, estes mortos-vivos são criados pela magia *criar esqueletos arcanos* (veja no Capítulo 3), e imbuídos com poderosas energias elementais. Enquanto muitos arcanos usam esqueletos comuns como servos no dia a dia, esqueletos arcanos dificilmente são empregados por qualquer conjurador que não esteja esperando problemas. Seu poder de combate é muito maior que o de um esqueleto comum, e muitas vezes sua criação tem a função expressa de enfrentar um oponente específico, vulnerável à energia imbuída no esqueleto.

Existem quatro tipos conhecidos de esqueletos arcanos: do ar, da eletricidade, do fogo e do gelo. Todos eles carregam uma fagulha de sua respectiva energia elemental em seu peito — um pequeno redemoinho, uma esfera de relâmpagos, uma chama ou uma bola de gelo e neve. Contudo, os esqueletos arcanos não são apenas variações quase idênticas do mesmo morto-vivo. Seus poderes elementais concedem-lhes capacidades únicas, tornando cada um deles mais apto para determinadas tarefas.

É possível esconder a verdadeira natureza de um esqueleto arcano com armaduras, ou mesmo mantos pesados. Uma armadura suficiente para esconder a natureza do esqueleto (geralmente uma brunea) custa 50 TO e oferece um bônus de +4 à CA do morto-vivo. Identificar um esqueleto arcano camuflado desta forma exige um teste de Conhecimento (arcano) contra CD 20 ou um teste de Percepção contra CD 25.

Esqueleto Arcano do Ar ND 4

Morto-Vivo 4, Médio, Neutro

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +2, Ref +4, Von +5, imunidade a ataques à distancia e frio, redução de dano 5/esmagamento.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 ataques com arma +4 (dano da arma +4) ou 4 garras +2 (1d4+4).

Habilidades: For 14, Des 15, Con —, Int —, Sab 12, Car 1.

Perícias: Atletismo +9 (ou +13 para testes de saltar).

Queda Suave: esqueletos do ar estão permanentemente sob o efeito da magia *queda suave*.

Velocidade do Vento: movido pela energia do vento em seu interior, o esqueleto do ar desloca-se mais rapidamente que os outros esqueletos, ataca duas vezes por rodada com sua arma ou com suas garras e é imune a ataques à distância feitos por armas de disparo ou arremesso (mas não por armas de cerco ou magias).

Tesouro: nenhum.

Esqueleto Arcano da Eletricidade ND 4

Morto-Vivo 4, Médio, Neutro

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +2, Ref +4, Von +5, imunidade a eletricidade e frio, redução de dano 5/esmagamento.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: ataque com arma +4 (dano da arma +4 mais 1d6 de eletricidade) ou 2 garras +2 (1d4+4 mais 1d6 de eletricidade).

Habilidades: For 14, Des 15, Con —, Int —, Sab 12, Car 1.

Corpo Eletrificado: qualquer oponente que acerte um ataque corpo-a-corpo em um esqueleto da eletricidade com as mãos nuas ou com uma arma metálica sofre 1d6 pontos de dano de eletricidade.

Mãos Eletrificadas: o esqueleto da eletricidade acrescenta 1d6 pontos de dano de eletricidade a todos os seus ataques corpo-a-corpo.

Tesouro: nenhum.

Esqueleto Arcano do Fogo ND 4

Morto-Vivo 4, Médio, Neutro

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +2, Ref +4, Von +5, imunidade a fogo e frio, redução de dano 5/esmagamento.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: ataque com arma +4 (dano da arma +4 mais 1d6 de fogo) ou 2 garras +2 (1d4+4 mais 1d6 de fogo).

Habilidades: For 14, Des 15, Con —, Int —, Sab 12, Car 1.

Aura de Calor: a área ao redor de um esqueleto do fogo é extremamente quente. Qualquer oponente adjacente ao esqueleto do fogo deve fazer um teste de Fortitude contra CD 14 por rodada. Em caso de falha, fica fatigado. Uma criatura já fatigada fica exausta, e uma criatura já exausta fica inconsciente. A fadiga é anulada quando a criatura passa uma rodada inteira a mais de 1,5m do esqueleto do fogo.

Mãos Flamejantes: o esqueleto de fogo acrescenta 1d6 pontos de dano de fogo em todos os seus ataques corpo-a-corpo.

Tesouro: nenhum.

Esqueleto Arcano do Gelo ND 4

Morto-Vivo 4, Médio, Neutro

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +2, Ref +4, Von +5, imunidade a frio, resistência a fogo 20, redução de dano 5/esmagamento.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: ataque com arma +4 (dano da arma +4 mais 1d6 de frio) ou 2 garras +2 (1d4+4 mais 1d6 de frio).

Habilidades: For 14, Des 15, Con —, Int —, Sab 12, Car 1.

Mãos Gélidas: o esqueleto do gelo acrescenta 1d6 pontos de dano de frio em todos os seus ataques corpo-a-corpo.

Superfície Congelada: o chão ao redor de um esqueleto do gelo recobre-se de uma camada fina e muito escorregadia de gelo e neve. Qualquer criatura adjacente ao esqueleto do gelo deve ser bem-sucedida em um teste de Acrobacia contra CD 10 por rodada. Em caso de falha, cai ao chão.

Tesouro: nenhum.

Esqueletos Arcanos Maiores

Estas versões aumentadas dos esqueletos arcanos são ainda mais amedrontadoras. Feitos a partir de ogros, gigantes e outros humanoides de tamanho equivalente, os esqueletos arcanos maiores combinam os poderes dos esqueletos arcanos com a força das criaturas que costumavam ser em vida. Em geral, apenas arcanos poderosos contam com estes servos, e mesmo assim em número reduzido. Raramente um esqueleto arcano maior é apenas uma defesa contra eventualidades — a presença de um deles em uma torre ou refúgio é sinal de que alguma atividade em seu interior cedo ou tarde vai atrair invasores ou heróis aventureiros.

Assim como os esqueletos arcanos comuns, estes carregam uma fagulha de sua respectiva energia elemental em seu peito — um pequeno redemoinho, uma esfera de relâmpagos, uma chama ou uma bola de gelo e neve. É quase impossível esconder a verdadeira natureza de esqueletos arcanos maiores; mesmo com armaduras adequadas a seu tamanho, a força de sua energia elemental logo denuncia suas capacidades.

Esqueleto Arcano Maior do Ar ND 7

Morto-Vivo 12, Grande (Alto), Neutro

Iniciativa +18

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +6, Ref +9, Von +9, imunidade a ataques à distancia e frio, redução de dano 10/esmagamento.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 ataques com arma +11 (dano da arma +12) ou 4 garras +9 (1d6+12).

Habilidades: For 22, Des 16, Con —, Int —, Sab 12, Car 1.

Perícias: Atletismo +21 (ou +25 para testes de saltar).

Queda Suave: esqueletos maiores do ar estão permanentemente sob o efeito da magia *queda suave*.

Velocidade do Vento: movido pela energia do vento em seu interior, o esqueleto maior do ar desloca-se mais rapidamente que os outros esqueletos, ataca duas vezes por rodada com sua arma e é imune a ataques à distância.

Tesouro: nenhum.

Esqueleto Arcano Maior da Eletricidade ND 7

Morto-Vivo 12, Grande (Alto), Neutro

Iniciativa +18

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +6, Ref +9, Von +9, imunidade a eletricidade e frio, redução de dano 10/esmagamento.

Deslocamento: 12m.

Moda Esquelética

As fichas dos esqueletos arcanos não incluem nenhum equipamento. Contudo, estes mortos-vivos podem usar qualquer armadura, escudo ou arma não exótica que lhes for entregue. Eles não tomam a iniciativa de saquear equipamentos de inimigos caídos.

O conjunto de equipamentos mais comum para um esqueleto arcano é um escudo pesado (15 TO, CA +2), uma armadura brunea (50 TO, CA +4) e um machado de batalha (10 TO, dano 1d8, crítico x3).

Um esqueleto arcano com estes equipamentos fica com os valores de combate a seguir.

Classe de Armadura: 22.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado de batalha +4 (1d8+4 mais 1d6 de energia, x3).

Lembre-se de que uma brunea é suficiente para camuflar a natureza de um esqueleto arcano (veja sua descrição, acima). Personagens jogadores podem equipar seus esqueletos arcanos desta forma à vontade, desde que tenham o dinheiro necessário. Quando esqueletos equipados desta forma forem usados contra os jogadores, considere que seu ND aumenta em 1.

Ataques Corpo-a-Corpo: ataque com arma +11 (dano da arma +12 mais 1d10 de eletricidade) ou 2 garras +9 (1d6+12 mais 1d10 de eletricidade).

Habilidades: For 22, Des 16, Con —, Int —, Sab 12, Car 1.

Corpo Eletrificado: qualquer oponente que acerte um ataque corpo-a-corpo em um esqueleto maior da eletricidade com as mãos nuas ou com uma arma metálica sofre 1d10 pontos de dano de eletricidade.

Mãos Eletrificadas: o esqueleto maior da eletricidade acrescenta 1d10 pontos de dano de eletricidade a todos os seus ataques em corpo-a-corpo ou à distância.

Relâmpago: com uma ação padrão, o esqueleto maior da eletricidade pode lançar um *relâmpago*, causando 6d6+6 pontos de dano de eletricidade em uma linha de 30m de comprimento. Um teste de Reflexos contra CD 16 reduz o dano à metade.

Tesouro: nenhum.

Esqueleto Arcano Maior do Fogo ND 7

Morto-Vivo 12, Grande (Alto), Neutro

Iniciativa +18

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +6, Ref +9, Von +9, imunidade a fogo e frio, redução de dano 10/esmagamento.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: ataque com arma +11 (dano da arma +12 mais 1d10 de fogo) ou 2 garras +9 (1d6+12 mais 1d10 de fogo).

Habilidades: For 22, Des 16, Con —, Int —, Sab 12, Car 1.

Aura de Calor: a área ao redor de um esqueleto maior do fogo é extremamente quente. Qualquer oponente adjacente ao esqueleto do fogo deve fazer um teste de Fortitude contra CD 17 por rodada. Em caso de falha, fica fatigado. Uma criatura já fatigada fica exausta, e uma criatura já exausta fica inconsciente. A fadiga é anulada quando a criatura passa uma rodada inteira a mais de 1,5m do esqueleto do fogo.

Bola de Fogo: com uma ação padrão, o esqueleto maior do fogo pode lançar uma *bola de fogo* a partir de seu peito, causando 6d6+6 pontos de dano em uma explosão de 6m de raio. Um teste de Reflexos contra CD 16 reduz o dano à metade.

Mãos Flamejantes: o esqueleto de fogo acrescenta 1d10 pontos de dano de fogo em todos os seus ataques em corpo-a--corpo ou à distância.

Tesouro: nenhum.

Esqueleto Arcano Maior do Gelo ND 7

Morto-Vivo 12, Grande (Alto), Neutro

Iniciativa +18

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +6, Ref +9, Von +9, imunidade a frio, resistência a fogo 20, redução de dano 10/esmagamento.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: ataque com arma +11 (dano da arma +12 mais 1d10 de frio) ou 2 garras +9 (1d6+12 mais 1d10 de frio).

Habilidades: For 22, Des 16, Con —, Int —, Sab 12, Car 1.

Mãos Gélidas: o esqueleto maior do gelo acrescenta 1d10 pontos de dano de frio em todos os seus ataques em corpo-a--corpo ou à distância. Além disso, qualquer criatura atingida por um ataque em corpo-a-corpo ou à distância do esqueleto deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 16) ou terá parte de seu corpo congelada, ficando lenta (só pode realizar uma ação padrão ou de movimento por rodada, –1 em jogadas de ataque, em CA e em testes de Reflexos, move-se à metade do seu deslocamento) por 1d4 rodadas. Caso falhe em um segundo teste de Fortitude contra este efeito enquanto ainda estiver lenta, a vítima fica paralisada por 1 rodada. Após essa rodada, todos os efeitos acabam.

Superfície Congelada: o chão ao redor de um esqueleto maior do gelo recobre-se de uma camada fina e muito escorregadia de gelo e neve. Qualquer criatura adjacente ao esqueleto maior do gelo deve ser bem-sucedida em um teste de Acrobacia contra CD 10 por rodada. Em caso de falha, cai ao chão.

Tesouro: nenhum.

Lobo-das-Neves ND 4

Arton apresenta muitas criaturas mágicas que são, na verdade, variações de feras mundanas. Talvez pela grande quantidade de magia no ambiente, regiões específicas deste mundo geram animais diferentes, adaptados para viver em seus territórios — e, invariavelmente, mais perigosos que suas contrapartes comuns.

O lobo-das-neves é uma variação do lobo-das-cavernas, adaptada para viver em clima de frio extremo, como nas Montanhas Uivantes. As alcateias de lobos-das-neves caçam qualquer coisa que consigam detectar, pois o alimento sempre é escasso nas regiões geladas. De fato, estes animais inteligentes e ferozes já foram vistos derrubando e devorando mamutes, hobgoblins do gelo e (é claro) grupos de aventureiros incautos.

Por vezes, um lobo-das-neves renegado assume o comando de uma alcateia de lobos comuns. Contudo, em geral eles caçam junto com os seus. As tribos esquimós das Uivantes temem e respeitam o lobo-das-neves; seus caçadores veem-no como um exemplo a ser seguido. Alguém que use uma pele de lobo-das-neves recebe admiração instantânea — a não ser que a tenha comprado, e não caçado o animal. Nesse caso, é visto como um covarde e aproveitador.

O lobo-das-neves tem pelo branco-prateado e olhos azuis. Suas presas são longas, e ele é conhecido por seu uivo assustador, audível a grandes distâncias.

Animal 6, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +11, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 54.

Resistências: Fort +9, Ref +7, Von +5, resistência a frio 20.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +10 (1d8+9).

Habilidades: For 23, Des 15, Con 19, Int 4, Sab 14, Car 6.

Derrubar: se o lobo-das-neves acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar como uma ação livre (bônus +14).

Sopro de Gelo: uma vez por dia, como uma ação padrão, o lobo pode soprar gelo em seus oponentes. O sopro é um cone de 9m de comprimento. Causa 6d6+3 pontos de dano de gelo, ou metade se a vítima for bem-sucedida em um teste de Reflexos contra CD 17.

Uivo Aterrador: uma vez por dia, como uma ação de movimento, o lobo pode emitir um uivo aterrador. Todos (exceto lobos-das-neves e lobos comuns liderados pelo lobo-das-neves) a até 30m devem fazer um teste de Vontade contra CD 17. Em caso de falha, ficam abalados por um minuto.

Tesouro: nenhum.

Necro-Aranha ND 9

A necro-aranha surge em torres de liches, cemitérios onde cadáveres foram erguidos ou mesmo campos de batalha onde

houve muitas mortes e atrocidades. De início, a presença da necro-aranha é sutil, apenas uma teia ou algum pequeno animal capturado. Logo, a criatura cria para si um verdadeiro covil, onde cada sombra esconde uma teia de trevas e vítimas humanoides podem ser devoradas lentamente.

O grande objetivo da necro-aranha é manter seu ambiente tão macabro e cheio de morte quanto possível. Por esse motivo, elas muitas vezes são atraídas para covis de mortos-vivos perigosos. Não se sabe a razão exata disso, mas muitos especulam que a necro-aranha alimenta-se de energia negativa em um ambiente carregado de necromancia. Outros sugerem que ela se alimenta da dor de suas presas...

Fisicamente, a necro-aranha é perturbadora. Tem o tamanho de uma cabana, e seu corpanzil apresenta padrões brancos e pretos que lembram um crânio. Sua cabeçorra tem um ar estranhamente humanoide, como se suas mandíbulas fossem capazes de rir em zombaria de suas vítimas.

Monstro 16, Enorme (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +10, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 144.

Resistências: Fort +13, Ref +13, Von +10, redução de dano 10/mágica e Bondosa, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, escalar 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +23 (2d6+17).

Ataques à Distância: teia +17 toque (enredado e 1d4 níveis negativos).

Habilidades: For 28, Des 16, Con 16, Int 2, Sab 14, Car 10.

Perícias: Furtividade +14.

Teia de Trevas: a necro-aranha pode disparar uma teia a até 18m. Em caso de acerto, o alvo fica enredado (–2 nas jogadas de ataque, –4 em Destreza, metade do deslocamento, não pode correr ou realizar investidas) e sofre 1d4 níveis negativos, mais um nível negativo por rodada em que permanecer enredado. A vítima pode se soltar com uma ação completa e um teste de Força ou Acrobacia (CD 22), ou cortando a teia (PV 20, redução de dano 10). Uma vítima que acumule uma quantidade de níveis negativos igual ao seu nível de personagem morre. Níveis negativos são recuperados uma hora após sair da teia.

A necro-aranha também pode cobrir de teia uma área quadrada com 12m de lado. Por sua semitransparência, a teia pode ser difícil de ver (Percepção contra CD 20, ou CD 30 em áreas escuras) até ser tarde demais. Qualquer criatura que entre na área fica enredada e sofre 1d4 níveis negativos, mais um nível negativo por rodada em que permanecer enredada. Cada espaço de 1,5m de teia tem PV 20 e redução de dano 10. A aranha pode andar na própria teia sem se enredar. Ela percebe automaticamente (como se tivesse percepção às cegas) qualquer criatura na teia.

Sempre que uma criatura sofre um nível negativo dentro de 12m da necro-aranha, ela ganha 5 PV temporários.

Tesouro: normal.

Sprout — ND 1

Fadas são criaturas mágicas, filhas de Wynna e talvez suas preferidas. Todas elas são capazes de algum tipo de magia arcana. Sprites, embora irritantes para alguns, são verdadeiros símbolos das artes mágicas. Muitos arcanos consideram-nos sinais de boa sorte, apesar de suas personalidades.

Por isso os sprouts são tão perigosos.

Fisicamente, sprouts são idênticos a sprites. Pequeninos com asas de insetos, falantes e entusiasmados, nada em seu comportamento ou sua aparência sugere que sejam qualquer coisa além de sprites. Contudo, enquanto sprites são inerentemente mágicos, sprouts diminuem qualquer tipo de magia arcana. Torna-se mais difícil lançar magias perto deles. Com contato prolongado, um arcano vai se tornando mais cansado, mais moroso... Até que pode perder para sempre seus poderes. Ou morrer.

Sprouts são muito amigáveis e sempre tentam se aproximar de humanoides ou quaisquer criaturas inteligentes. Têm especial apreço por arcanos — em parte porque acham-nos interessantes, em parte porque se alimentam de sua energia. Ao encontrar um grupo que tolera sua presença, um sprout invariavelmente chamará outros de sua espécie, para que também possam aproveitar a companhia de pessoas tão gentis e educadas. O grupo de sprouts então pode acompanhar seus novos amigos para sempre (ou até que sejam enxotados ou mortos).

Sprouts não são malignos, apenas muito curiosos e insistentes. Não entendem o que fazem com os arcanos, mesmo se isso for explicado pacientemente. No máximo, prometem “nunca mais fazer de novo” — aparentemente, não notam que não podem controlar suas capacidades. Quando são atacados, sprouts tentam se defender da melhor forma possível, mas não possuem muitos ataques. Assim, apenas gritam com agonia de dar pena, e choram muito. Caso sejam atacados por seus antigos “amigos”, não revidam, apenas imploram perdão e misericórdia. Quando são deixados vivos após um ataque, decidem ficar ainda mais perto do atacante, para mostrar como são gratos por sua vida ter sido poupada...

Ninguém sabe quem ou o que criou os sprouts. Claramente não são obra de Wynna, e não parece haver nenhum deus que se encaixe. Alguns sábios afirmam que os sprouts nasceram espontaneamente à medida que Arton foi se tornando mais civilizado e “racional”, e que eles se multiplicam conforme as cidades crescem. Contudo, sprouts vivem em florestas e áreas selvagens (embora, assim como os sprites, gostem de cidades movimentadas e cheias de gente).

Outros sustentam que os sprouts são efeitos da Tormenta.

Espírito 1, Mínimo, Caótico e Neutro

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +4.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 3.

Resistências: Fort +1, Ref +4, Von +2.

Deslocamento: 3m, voo 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: lança +5 (1d3–2).

Ataques à Distância: arco curto +5 (1d3–2).

Habilidades: For 6, Des 15, Con 8, Int 11, Sab 10, Car 13.

Perícias: Enganação +5, Furtividade +14.

Mimetismo: sprouts são exatamente iguais a sprites. Falam do mesmo modo, agem da mesma forma, até mesmo demonstram os mesmos poderes. Caso alguém peça a um sprout para fazer algum truque típico de sprites, ele poderá reproduzir a façanha, geralmente com efeitos inofensivos ou ilusórios. Sprouts parecem ser incapazes de diferenciar as duas raças. Caso seja questionado, em geral um sprout dirá que é um sprite, um "pequenino" ou apenas uma fada. Não é necessário um teste de Enganação para essa mentira — pois o sprout não sabe que é mentira. É necessário um teste de Conhecimento (natureza) contra CD 35 ou Conhecimento (arcano) contra CD 40 para diferenciar um sprout de um sprite.

Desencantar: sprouts não são malignos ou maliciosos... Mas podem significar a morte de um arcano. Todos a até 9m de um sprout sofrem penalidade em suas magias — a CD dos testes de resistência contra elas diminui em –1. Caso um arcano passe mais de um dia na companhia de um sprout, esta penalidade aumenta em –1 por dia (–2 no segundo dia, –3 no terceiro e assim por diante).

Sprouts gostam de dormir perto de arcanos, de preferência encostados em seus "amigos". Caso sejam enxotados, tentam se esgueirar para perto do arcano de novo, enquanto ele estiver dormindo. À noite, um sprout suga 1 PM de um arcano com quem esteja em contato (ou seja, o arcano recupera 1 PM a menos durante a noite). Na segunda noite consecutiva em que dormir encostado em um arcano, um sprout suga 2 PM. Na terceira, suga 3 PM, e assim por diante.

Quando um sprout suga *todos* os PM de um arcano por dormir encostado nele, começa um efeito ainda mais macabro. Na noite seguinte, ele continua sugando todos os PM do arcano — e também suga 1 ponto de Constituição. Na noite depois dessa, suga 2 pontos de Constituição, e assim sucessivamente. Isso continua até que o arcano perca todos os seus pontos de Constituição e morra. Mesmo que o arcano não morra, é perigosíssimo perder pontos de Constituição desta forma. A cada dia em que ele perder pontos de Constituição por contato com um sprout, deve fazer um teste de Fortitude contra CD 15. Em caso de falha, seus PM *nunca mais* retornam. O conjurador não nota que a perda é causada pelo sprout (embora possa deduzir isso).

Todos estes efeitos se multiplicam no caso de vários sprouts. Por exemplo, se houver três sprouts acompanhando o grupo, um arcano tem uma penalinade de –3 (então –6, então –9, etc.) na CD de suas magias. À noite, o arcano perde 3 PM, então 6, então 9, etc. Quando o arcano se livra dos sprouts, as penalidades desaparecem à taxa de 1 ponto por dia.

Equipamento: arco curto, flechas x20, lança.

Tesouro: padrão.

Lendas Arcanas

Aleph Olhos Vermelhos

"Não adianta. Aquilo que os deuses fazem nenhum de seus servos pode desfazer. Por maior que seja sua fé."

— Aleph, sobre sua imortalidade condicional

Aleph Olhos Vermelhos é um dos mais poderosos magos do mundo conhecido — alguns afirmam que seja capaz de rivalizar até mesmo com Vectorius e Talude. No entanto, não conquistou esse status com empenho ou aprendizado: simplesmente recebeu seu poder de Wynna. A Deusa da Magia é conhecida por seu comportamento exótico e imprevisível (em outras palavras, é uma deusa um tanto maluquinha). Sem mais nem menos, ela decidiu que tornaria Aleph um mago estupidamente poderoso.

Assim, ele recebeu uma graça que é também uma maldição: teria poderes assombrosos, e seria para sempre imortal, mas nunca poderia separar-se de seu amuleto, um presente também ofertado pela deusa. Se tal coisa acontecesse, o mago cairia doente e morreria em pouco tempo, a menos que o artefato fosse recuperado.

O amuleto usado por Aleph não pode ser destruído nem anulado por meios mortais. Ele também não emana magia alguma, nem oferece imortalidade ou magia a qualquer outra pessoa. É apenas um símbolo — o verdadeiro poder vem de Wynna, que pode "fechar a torneira" quando bem entender. Caprichosa, ela está pronta para tomar de volta sua dádiva, como castigo pela falta de cuidado com sua linda joia.

Poucos sabem sobre a imortalidade de Aleph. Talude tem conhecimento sobre sua existência, mas Vectorius apenas ouviu rumores sobre ele. O grande poder do mago é mantido em segredo por ele mesmo — Aleph prefere uma vida solitária, viajando pelo mundo e raramente passando duas vezes pelo mesmo lugar. A única lembrança que as pessoas guardam de sua passagem é a mortiça e insólita cor avermelhada de seus olhos, um efeito colateral causado pela bênção da deusa ("Ahn, acho que assim ele fica mais charmoso...").

Aleph dedica sua vida eterna a desvendar os segredos do mundo, aprendendo tantas formas de magia quanto possível. Apesar da imensa energia bruta oferecida por Wynna, na verdade ele conhece poucas magias — mas tem todo o tempo do mundo para dedicar-se ao estudo de outras.

Infelizmente, a bênção de Wynna acabou tornando Aleph arrogante e descuidado (embora alguns digam que ele já era assim antes). O mago acredita que nada em Arton pode feri-lo ou matá–lo — o que, em grande parte, não deixa de ser verdade.

Em alguns lugares do Reinado, comenta-se que Aleph anda obcecado em encontrar uma arma ou magia para derrotar a Tormenta. Alguns dizem, inclusive, que ele seria o culpado pelo primeiro ataque da tempestade demoníaca — pois há rumores de que estava em Tamu-ra quando a Tormenta atacou. Os estudiosos sabem que isso não é verdadeiro, mas pessoas menos esclarecidas podem ver o mago imortal com desconfiança ou ódio.

Aleph Olhos Vermelhos: humano, Mago 5/Feiticeiro 20, N; ND 25; Médio, desl. 9m; PV 101; CA 29 (+12 nível, +2 Des, +5 item mágico); corpo-a-corpo: cajado +12 (1d6+13); hab. imortal, item de poder (cajado), linhagem primordial; Fort +17, Ref +18, Von +20 (+2 contra magias); For 13, Des 15, Con 13, Int 22, Sab 11, Car 22.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +34, Conhecimento (história) +34, Conhecimento (religião) +34, Enganação +34, Identificar Magia +34, Iniciativa +34, Intimidação +34, Ofício (alquimia) +34, Percepção +28, Sobrevivência +28; Acelerar Magia, Foco em Perícia (Iniciativa), Magias em Combate, Maximizar Magia, Olhos Aguçados, Olhos Especiais (*detectar magia*), Poder Mágico x6, Poder Mágico Épico x3, Técnica Heroica (magias de feiticeiro de 9º nível), Vitalidade.

Imortal: Aleph não é afetado por doenças, venenos ou qualquer outra forma comum de morte, como sufocamento, inanição ou velhice. No final de cada rodada, ele recupera qualquer dano que tenha sofrido. Caso sofra dano suficiente para morrer em uma rodada, retornará em uma hora, mesmo que não tenha restado nenhum pedaço do corpo. Caso o *medalhão de Wynna* seja removido, Aleph perde 1 ponto em cada atributo físico (For, Des, Con) por dia, até morrer. Essa condição é irreversível por quaisquer meios não divinos, exceto a devolução do medalhão.

Linhagem Primordial: sempre que lança uma magia, recupera uma quantidade de PV igual ao dobro do custo da magia. Além disso, quando é bem-sucedido em um teste de resistência contra uma magia, não sofre nenhum efeito parcial e recebe um efeito benéfico contrário ao efeito normal da magia (por exemplo, recupera PV com uma magia que causaria dano, recebe *velocidade* em vez de *lentidão*, etc.). Por fim, é imune a atordoamento, doença, paralisia, sono, veneno e ao descritor essência.

Magias de Mago Preparadas: 1º — *identificação*; 2º — *alterar-se*, *arrombar*; 3º — *dificultar detecção*, *idiomas*, *sugestão*, *visão arcana*. *PM:* 19. *CD:* 17 + nível da magia.

Magias de Feiticeiro Conhecidas: 0 — *abrir/fechar*, *intuir direção*, *luz*, *mãos mágicas*; *1º* — *alarme*, *causar medo*, *disco flutuante*, *enfeitiçar pessoa*, *escudo arcano*, *queda suave*, *servo invisível*, *sono*; 2º — *abraço gélido*, *invisibilidade*; 3º — *bola de fogo*, *voo*; 4º — *pele rochosa*, *vidência*; 5º — *muralha de energia*, *teletransporte*; 6º — *desintegrar*, *dissipar magia maior*; 7º — *cubo de energia*, *desejo restrito*; 8º — *enfeitiçar monstro em massa*, *raio polar*; 9º — *chuva de meteoros*. PM: 139; *CD:* 17 + nível da magia.

Equipamento: cajado, *medalhão de Wynna*, *robe do arquimago*.

Gwen Haggenfar

"Como ela ousa conceder a magia a todos?* Eu *decidirei quem é merecedor!"

— Gwen Haggenfar, sobre sua antiga padroeira

Gwen Haggenfar é a antiga sumo-sacerdotisa de Wynna. Entretanto, embora fosse devota da Deusa da Magia, Gwen era o exato oposto da divindade. Onde Wynna é generosa, a clériga se mostrava egoísta. Onde Wynna é despreocupada e inconsequente, ela era toda planejamento e ambição. Gwen Haggenfar *não* deveria ter sido capaz de receber poderes divinos de Wynna, mas mais uma vez a deusa provou não negar suas dádivas a ninguém.

Os anos em que Gwen foi sumo-sacerdotisa deixaram tanto a comunidade arcana quanto o clero de Wynna perplexos. Como podia a preferida da Deusa da Magia ser maligna? Por que justamente ela fora recompensada dessa forma? Diz-se que Wynna perdeu muitos devotos após a ascensão de Gwen Haggenfar, mas alguns afirmam que a escolha da sumo-sacerdotisa foi um teste: aqueles que realmente compreendessem que a dádiva mágica pertence a *todos* continuariam fiéis.

Felizmente, a supremacia de Gwen não durou para sempre.

Após anos em que preocupou-se unicamente com seu próprio poder e com amealhar a maior coleção de livros e pergaminhos mágicos do mundo conhecido, a clériga aprendeu uma dura lição. Descobriu que isso não importava nada para a detentora de toda a magia em Arton. Em circunstâncias ainda misteriosas, Gwen Haggenfar perdeu o posto de sumo-sacerdotisa — e seus poderes clericais. De repente, viu-se sem nada... Exceto a magia arcana. Seus planos e estratagemas foram frustrados; ela nunca teve a menor chance.

A ex-clériga se enfureceu. Pôs-se a estudar sua coleção de grimórios, buscando recuperar nas artes arcanas o poder que havia perdido. Hoje em dia, embora não seja mais uma clériga, é uma maga incrivelmente poderosa. Aliou sua crueldade natural com revolta e desejo de vingança.

Gwen Haggenfar deseja atacar a própria Wynna. Ainda não sabe como fará isso, mas seu grande objetivo é derrubar a Deusa da Magia... E tomar seu lugar. Assim, controlando tudo que é arcano em Arton, ela finalmente poderá decidir quem merece ou não a dádiva, e fazer valer sua vontade sem que haja ninguém para contradizê-la.

Anos atrás, enquanto ainda era sumo-sacerdotisa, Gwen destruiu metade da vila conhecida como Shanower, nas montanhas Lannestull, e raptou a jovem Mary Littlefoot. Refugiou-se na ilha Shallankh'rom e cercou-a com uma espécie de campo de força mágico e impenetrável. Quem conhecia esse bizarro atentado desconfiava que seu objetivo fosse estudar a jovem Mary, que ela acreditava ser a reencarnação da maga louca Hangpharstyth. Anos se passaram, e Mary Littlefoot nunca mais foi vista. Pode ser que Gwen Haggenfar tenha finalmente despertado o conhecimento dentro da garota e então absorvido-o. Isso certamente justificaria seu rápido crescimento em poder arcano após a queda do posto de sumo-sacerdotisa. Aqueles que sobreviveram a encontros com Gwen recentemente afirmam que ela parece ter uma dupla personalidade que se manifesta de tempos em tempos. Outra característica que seria explicada pela absorção da mente reencarnada de Hangpharstyth.

Embora não seja nova em Arton, Gwen apresenta o corpo esbelto de uma jovem de 22 anos. Seus cabelos negros se alongam até a cintura, e ela traja um manto semitransparente. Esta aparência se mantém fixa desde seus dias de serva de Wynna.

Gwen Haggenfar: humana, Evocadora 21, NM; ND 21; Médio, desl. 9m; PV 89; CA 30 (+10 nível, +2 Des, +8 item mágico); hab. acumular energia, dupla personalidade, evocações econômicas, evocações poderosas, força bruta, item de poder (varinha de mitral), magia inescapável; Fort +12, Ref +11, Von +14; For 8, Des 13, Con 15, Int 24, Sab 15, Car 14.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +31, Conhecimento (geografia) +31, Conhecimento (história) +31, Conhecimento (nobreza) +31, Conhecimento (natureza) +31, Conhecimento (religião) +31, Identificar Magia +31, Iniciativa +25, Intimidação +26, Ofício (alquimia) +31, Percepção +26; Acelerar Magia, Ameaça Concreta, Atraente, Dominar Magia (*relâmpago*), Expert em Varinha, Foco em Magia (*relâmpago*), Foco em Magia Aprimorado (*relâmpago*), Iniciativa Aprimorada, Magia Eletrizante, Magias em Combate, Mago de Batalha, Poder Mágico Épico, Substituição Elemental.

Dupla Personalidade: no início de cada rodada, há 10% de chance de que Gwen fique atordoada e perca seu turno. Quando isso acontece, ela balbucia frases incoerentes com sua personalidade, como "fujam, não quero machucá-los" ou "por favor, me perdoem". Entretanto, no início de seu próximo turno, ela terá recuperado qualquer magia lançada.

Magias de Mago Preparadas: 2º — *abraço gélido*; 3º — *combustão em massa* x2, *relâmpago* x4 (CD 24), *relâmpago* Eletrizante x4 (CD 24); 4º — *invisibilidade maior*; 5º — *dominar pessoa*, *teletransporte*; 6º — *repulsão*; 7º — *bola de fogo controlável*, *campo de força maior* x2, *cubo de energia*; 8º — *nuvem incendiária*, *raio polar*; 9º — *chuva de meteoros*, *parar o tempo*. *PM:* 95. *CD:* 17 + nível da magia.

Equipamento: anel arcano maior, *anel de refletir magias*, *braçadeiras da armadura +8*, *varinha de mitral*.

Nefretum Sangue Negro

"O segredo para obter a lealdade de um servo é possuir sua alma."

— Nefretum Sangue Negro

Existem necromantes como Vladislav Tpish, que provam que o estudo dos mortos não é maligno, apenas uma disciplina entre tantas. Estes acadêmicos mostram que, apesar do nome, a "energia negativa" pode ser usada para o bem, como qualquer ferramenta. Utilizam esqueletos como servos, poupando criaturas vivas, sem prejudicar ninguém.

E existem outros como Nefretum.

Nefretum Sangue Negro é um exemplo do pior que os necromantes têm a oferecer a Arton. Um homem soturno e determinado, cujos atos transcendem a mera maldade e sede de poder. Seja através de mortos-vivos, magias ou simples armas, suas ações só podem ser classificadas como sadismo ou loucura.

Nefretum nasceu em uma pequena aldeia no reino de Ahlen. Filho de uma família pobre, foi entregue como aprendiz para um mago, e passou a viver em sua torre. Contudo, logo descobriu que na verdade havia sido vendido como escravo para o tal mago — e que este era um necromante. O senhor de Nefretum percebeu nele potencial arcano, e treinou-o para ser seu lacaio. Foram longos anos de maus tratos e servidão, mas a magia começava a se desenvolver nele.

Assim que notou que poderia continuar sozinho, Nefretum esgueirou-se ao quarto de seu mestre, enquanto ele dormia. Arrogante, o arcano não se precavia contra seu "discípulo". Por isso não teve chance quando Nefretum tomou uma adaga mágica de seu criado-mudo e enterrou-a em sua garganta.

Levando a adaga do mestre, o jovem necromante deixou a torre, para trilhar seu próprio caminho — que incluiria uma sucessão revoltante de maldades. Nefretum atacava viajantes, saqueava vilarejos e não costumava deixar sobreviventes. Fosse trauma dos anos de sofrimento ou apenas uma natureza perturbada, ele se divertia com a morte. Assassinava suas vítimas, mesmo depois que já haviam entregado suas posses. Perseguia-as em caçadas macabras, gargalhando com seu terror. E nunca encontrava um herói ou bando de aventureiros que pudesse detê-lo.

Então, depois de meses desse festim sádico, Nefretum viu-se no reino de Bielefeld. Deparou-se com uma pequena caravana de soldados do reino, liderados por um cavaleiro da Luz, escoltando um prisioneiro dentro de uma jaula sobre rodas. Poderia ser perigoso demais... Mas seu instinto falou mais alto. Ele atacou os guardas por pura diversão e matou todos, mesmo depois que os últimos se renderam. Libertou o prisioneiro por curiosidade — e dizem que, nesse momento, nuvens negras se juntaram sobre os dois.

O prisioneiro era Damien, um bárbaro lefou condenado por inúmeros massacres, famoso por sua loucura assassina. Ele havia sido capturado por aventureiros, e estava sendo levado à capital de Bielefeld para julgamento. Embora o encontro de dois monstros como estes pudesse resultar em um confronto, o que ocorreu foi uma estranha e macabra amizade.

Nefretum e Damien descobriram ter a mesma predileção pelo caos, a mesma falta de remorsos. Ambos desejavam poder, mas talvez isso fosse apenas uma desculpa para seus atos insanos. Formaram uma parceria, e desde então são inseparáveis. Continuaram a vida de assaltos e mortes com entusiasmo redobrado, sempre vendo muito humor em suas ações. Quando Mestre Arsenal marchou sobre o Reinado, a dupla juntou-se a suas forças, combatendo os defensores de Arton. Foram designados a um batalhão que contava com guerreiros, magos, clérigos e outros, de todas as raças, mas o grupo foi capturado por cavaleiros da Ordem da Luz. Apenas Nefretum e Damien conseguiram fugir, enquanto Arsenal era derrotado. Decidiram renegar grandes grupos e ordens organizadas, preferindo agir sozinhos.

Entre seus atos desde então, destaca-se a vingança que perpetraram contra os cavaleiros da Luz. Emboscaram um grupo deles e aprisionaram-nos. Então mataram um a um — e devoraram seus corpos! Obrigaram os cavaleiros a assistir ao fim inglório de seus irmãos em armas, e no final armazenaram sua carne em conserva. Na época das Guerras Táuricas, Nefretum e Damien atacaram muitas aldeias e cidades devastadas, recolhendo os espólios deixados para trás, como reais carniceiros.

Nefretum Sangue Negro nunca foi levado à justiça. Na verdade, nunca encontrou um desafio à sua altura. Ninguém sabe se ele é realmente leal ao bárbaro Damien, ou se poderia traí-lo caso a oportunidade se apresentasse. Contudo, os dois se divertem tanto juntos que provavelmente o necromante correria ao auxílio do outro para preservar o próprio prazer. Está amealhando um exército de mortos-vivos: conta com cerca de cinquenta zumbis armados e equipados. Em sua insanidade, o bárbaro Damien trata os zumbis de seu amigo como recrutas em um exército, dando-lhes ordens e agindo como se eles entendessem.

O grande objetivo atual de Nefretum é tornar-se um lich. Após isso? Provavelmente mais alguns anos de diversão destrutiva e mortífera, para comemorar.

Nefretum é um homem com cerca de quarenta anos, embora não conheça sua verdadeira idade. De porte físico mediano, é completamente careca, mas intimida por seu olhar calmo e penetrante, com olheiras fundas. Veste roupas simples e puídas, e ostenta muitas cicatrizes.

Nefretum Sangue Negro: humano, Necromante 12/Gênio do Mal 2, CM; ND 14; Médio, desl. 9m; PV 90; CA 29 (+7 nível, +1 Des, +4 item mágico, +7 armadura de ossos); corpo-a-corpo: *adaga +3* +13 (1d4+13, mais 2d6 contra criaturas Bondosas, mais 1 ponto de Constituição, 19-20); hab. armadura de ossos, capangas, horda cinzenta, item de poder (adaga), mais forte que a morte, plano infalível; Fort +10, Ref +8, Von +9; For 16, Des 13, Con 17, Int 19, Sab 10, Car 10.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +20, Conhecimento (religião) +20, Enganação +15, Identificar Magia +20, Iniciativa +17, Intimidação +15, Ofício (alquimia) +20, Ofício (lacaio) +20, Percepção +16; Duro de Matar, Magias em Combate, Mago de Batalha, Poder Mágico x4, Vitalidade, Treino em Perícia (Iniciativa).

Magias de Mago Preparadas: 1º — *queda suave*; 2º — *crânio voador de Vladislav* x3, *toque do carniçal*; 3º — *toque vampírico*; 4º — *toque do inumano*; 5º — *teletransporte*; 6º — *círculo da morte*; 7º — *bola de fogo controlável*, *dedo da morte*, *onda da exaustão*. *PM:* 54. *CD:* 14 + nível da magia.

Equipamento: adaga profana do sangramento +3, anel de proteção +4, manto da resistência +3.

Raelydd

"Não se preocupe, não revelei nada importante. Contei apenas uma parte do plano para cada uma das quatro garotas, nenhuma delas tem a informação completa. Não; elas não se conhecem. Nem falam o mesmo idioma! Estamos em segurança."

— Um aventureiro, após quatro encontros com Raelydd

Raelydd é apenas uma aprendiz de uma guilda que treina espiões e mensageiros com poderes mágicos. Ou um agricultor que está na cidade vendendo seus nabos. Ou uma rica comerciante de joias.

Ou, na verdade, uma mestra dos disfarces, membro do círculo interno da Guilda da Sombra Arcana.

A Guilda da Sombra Arcana é uma organização sediada em Wynlla, o Reino da Magia. Como quase todas as casas de ofício da nação, gira em torno da mágica. Especificamente, acolhe crianças com potencial para as artes arcanas e capacidades furtivas. Então transforma-as em alguns dos melhores espiões de Arton. Como muitas guildas desse tipo, a Sombra Arcana vende os serviços de seus membros e também permite que eles se desliguem da organização após o treinamento, tornando-se independentes — desde que paguem uma taxa simbólica anual e nunca ajam diretamente contra a própria guilda. Os membros mais antigos formam o círculo interno, que decide quais missões serão aceitas, quais clientes são dignos de confiança e quais rumos a Sombra Arcana deve tomar.

Raelydd é a mão e o rosto (disfarçado) do círculo interno no mundo exterior. Enquanto os demais membros permanecem ocultos, em geral dentro de seus escritórios e laboratórios, ela vaga constantemente por entre os aprendizes, nas grandes metrópoles, nas cortes dos reinos mais poderosos...

O que nem mesmo o círculo interno sabe é que Raelydd está acima de todos eles, respondendo somente ao mestre da guilda. Cada um dos membros do círculo acha que pode lhe dar ordens — e ela as cumpre, ou ao menos aparenta cumprir. Na verdade, reporta-se ao mestre da guilda, realiza apenas as missões que ele autoriza e conspira junto com ele. Quando a Sombra Arcana precisa de uma informação, um objeto, um mapa ou mesmo uma pessoa, a espiã entra em ação, obtendo o que quer que seja em poucos dias.

Raelydd não é maligna. Na verdade, já cumpriu muitas missões que poderiam ser consideradas heroicas, e atuou junto a grupos de aventureiros. Contudo, não se prende a questões morais quando um trabalho está em jogo, e leva seus deveres até o fim, sem questionar. É ferozmente leal à guilda, mas talvez não a seus membros... O próprio mestre suspeita de que Raelydd esteja planejando traí-lo e assumir ela mesma o controle da organização. Mais assustador, contudo, é pensar que ela *já assumiu* o poder na Sombra Arcana, e que o próprio mestre esteja sendo manipulado por ela há anos!

A espiã pode se fazer passar por (quase) qualquer um e enganar (quase) qualquer pessoa. Seu rosto é enigmático e seus olhos verdes são hipnotizantes. Sua voz natural é doce e melodiosa, mas ela é capaz de emular qualquer voz feminina, e muitas masculinas. Costuma vestir os trajes típicos dos aprendizes da guilda (ou qualquer outro disfarce), mas por baixo usa uma armadura de couro muito fina e colante, que oferece proteção através de encantamentos.

Grupos de aventureiros podem interagir com Raelydd de forma pacífica ou hostil. Ela pode até mesmo acompanhá-los por meses, fingindo outra identidade, apenas para roubar um item — ou ajudá-los em uma missão sem que eles saibam! Pode ser contratada, caso a Sombra Arcana aprove o trabalho. Secretamente, seu maior medo é que seu talento para os disfarces seja notado por outro mestre dessa arte — o assassino conhecido como o Camaleão. Caso esse sanguinário sinta-se insultado pela "competição" involuntária, Raelydd pode provar de seu próprio veneno...

Raelydd: humana, Ladina 4/Ilusionista 5/Trapaceira Arcana 5*, N; ND 14; Médio, desl. 9m; PV 55; CA 36 (+7 nível, +8 Des, +8 armadura, +1 Bloqueio Ambidestro, +2 item mágico); corpo-a-corpo: *bordão da defesa* +16/+16 (1d6+9); à distância: ácido +18 toque (4d4+7); hab. ataque furtivo +4d6, ataque furtivo improvisado 1/dia, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, evasão, familiar (mariposa), ilusões econômicas, ladinagem à distância 1/dia, mente escorregadia, modelador de sombras, sentir armadilhas +1; Fort +8, Ref +17, Von +8 (+10 contra medo); For 10, Des 26, Con 12, Int 18, Sab 12, Car 20.

Perícias & Talentos: Acrobacia +25, Atletismo +17, Atuação (dança) +22, Conhecimento (arcano) +21, Conhecimento (nobreza) +21, Diplomacia +22, Enganação +22, Furtividade +25 (+29 em áreas de escuridão ou penumbra), Identificar Magia +21, Iniciativa +25, Intuição +18, Ladinagem +25, Obter Informação +22, Ofício (alquimia) +21, Percepção +18; Acuidade com Arma, Bloqueio Ambidestro, Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Foco em Perícia (Enganação), Impostor, Magias em Combate, Mãos Rápidas.

Magias de Mago Preparadas: 1º — *disfarce ilusório*, *enfeitiçar pessoa*, *sono*; 2º — *imagem menor*; 3º — *imagem maior*, *velocidade*; 4º — *conjuração de sombras* x2, *invisibilidade maior*; 5º — *ligação telepática*, *miragem arcana*, *modificar memória*. *PM:* 32. *CD:* 14 + nível da magia.

Equipamento: ácido concentrado com frasco obra-prima x4, bolsa de cola, bomba de fumaça, *bordão da defesa*, *braçadeiras da armadura +8*, kit de disfarces obra-prima, kit de ladrão obra-prima, *luvas da destreza +6*, tinta invisível.

**Classe apresentada no* Manual de classes de prestígio*, disponível gratuitamente em www.jamboeditora.com.br.*

Raschid, o Zelador da Academia Arcana

"Vou explicar de novo, bem devagar desta vez. Eu* não *concedo três desejos. Principalmente na semana de provas."

— Raschid

O gênio Raschid conhece Talude há séculos, desde quando o arquimago ainda era jovem e vivia no Reino de Wynna. Assim, quando o Mestre Máximo da Magia recebeu como presente da deusa um semiplano onde pudesse exercer sua grande paixão — ensinar e divulgar a prática arcana —, Raschid estava pronto para ajudar na grande empreitada.

No comando de numerosos operários (muitos deles gênios e outras criaturas extraplanares), Raschid arquitetou e construiu pessoalmente a maior parte das estruturas que formam a Academia Arcana. Ele considera o lugar sua mais importante obra, tanto que desejou viver ali para sempre, atuando como seu zelador e protetor (um serviço que outros gênios consideram "inferior"). Assim, desde a fundação da Academia, o gênio da terra raramente abandonou este semiplano — tornando-se um grande amigo dos alunos e professores.

Embora seja um gênio, Raschid *não* concede desejos (seria um problema na época dos exames finais!). Ele pode se mostrar superprotetor com relação à Academia, aplicando duras penas a quem desafia seus regulamentos. No entanto, na maior parte do tempo, Raschid é bem-humorado e paciente, sempre resolvendo qualquer problema com muita, muita calma.

Raschid: gênio da terra, espírito 22, LB; ND 13; Grande (alto), desl. 9m, voo 18m; PV 330; CA 30 (+11 nível, –1 tamanho, +1 Des, +9 natural); corpo-a-corpo: *cimitarra +4* +32 (1d8+21, 18-20); hab. pequenos desejos, sentido sísmico 18m, redução de dano 10/cortante ou perfurante, *viagem planar* 1/dia, visão no escuro; Fort +21, Ref +14, Von +18; For 23, Des 12, Con 29, Int 18, Sab 20, Car 20.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +30, Conhecimento (arcano) +29, Conhecimento (engenharia) +29, Identificar Magia +29, Iniciativa +26, Intuição +30, Ofício (alvenaria) +29, Percepção +30; Armadura Natural Aprimorada x2, Contramágica Aprimorada, Diligente, Foco em Arma (cimitarra), Magias em Combate, Prontidão, Terreno Familiar (Academia Arcana), Tolerância, Vitalidade x2.

Desejos (M): Raschid pode conceder até três desejos a um indivíduo, mas apenas se este indivíduo for seu mestre — afinal, o poder dos gênios vem da servidão.

Magias: 0 — *detectar magia*, *prestidigitação*; 1º — *aumentar pessoa*; 4º — *moldar rocha*, *pele rochosa*; 5º — *criar passagens*, *criar itens temporários*, *muralha de pedra*. 6º — *proteger fortalezas*; 7º — *inverter a gravidade*, *visão arcana maior*; 8º — *resistência a magia maior*. *PM:* 69. *CD:* 15 + nível da magia.

Equipamento: anel de refletir magias, *braçadeiras da armadura +8*, *cimitarra dançarina de armazenar magias +4* (com *lentidão* armazenada).

Reynard

"Grotesco. Chega."

— Reynard, comentando o comportamento de um companheiro que desde então foi apelidado de "Grotesco"

Reynard nunca teve qualquer dúvida sobre qual seria sua vocação. Nascido em uma tribo na União Púrpura, desde que foi capaz de falar disse que queria ser mago.

Foi logo considerado esquisito e alguém a ser evitado, pois aprendeu a ler sozinho e interessou-se por mistérios e meandros arcanos. Mas não queria saber dos druidas e xamãs. Seu caminho era o do estudo formal. E seu jeito impassível, sem emoção, desconcertava os bárbaros que cercavam-no. Nem os garotos valentões tinham coragem de se meter com Reynard, pois ele parecia sinistro e inquietante. Foi um alívio para sua família quando, aos sete anos, ele sumiu — deixou tudo que conhecia e foi a Valkaria, onde esperava encontrar a entrada para a Academia Arcana.

Até hoje há dúvidas sobre como descobriu sua localização, ou mesmo que existia — sem falar na rota para chegar até lá! O próprio Reynard diz não se lembrar ou importar-se. O que importa é que, meses depois, ele batia à porta da Academia e

pedia para ser aluno. Impressionou os professores com o que havia aprendido sozinho durante a viagem e foi aceito.

Reynard foi um dos mais brilhantes pupilos da Academia, chegando a ser discípulo pessoal de Talude. Seus modos impassíveis, seu rosto pétreo e desapaixonado escondem um intelecto voraz, muito curioso, sempre disposto a aprender. Após formar-se, atuar como pesquisador e até mesmo lecionar por algum tempo, Reynard decidiu ser aventureiro — apesar de tudo, ainda desejava usar a magia na prática. Na vida de aventuras, amealhou uma fortuna quase incalculável e logo ascendeu a um dos maiores magos de Arton. Após um confronto com um perigoso pirata, os dois tornaram-se amigos — iniciou-se a parecia entre Reynard e John-de-Sangue, que deixou a vida de bandido para trás e passou a caçar piratas. Com algum tempo de aventuras e reunindo novos companheiros, os dois fundaram a Companhia Rubra, até hoje o maior grupo de desafiadores da Tormenta na história de Arton.

Infelizmente, a Companhia Rubra foi dizimada ao invadir a área de Tormenta de Aharadak, o Devorador, restando apenas Reynard e um de seus companheiros (um meio-orc de índole contemplativa). Após a grande perda, Reynard decidiu voltar a ser um estudioso. A partir das informações coletadas ao custo das vidas de seus amigos, hoje em dia é um dos líderes nas pesquisas sobre a tempestade. Era um homem de confiança do Rei-Imperador, e continuou prestando serviços à coroa do Reinado após a ascensão da Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade.

Reynard continua impassível e até mesmo frio em sua aparência, embora seja homem de grandes lealdades e impulso heroico. Possui feições angulosas e delgadas, pele negra, corpo atlético e cabelos meticulosamente aparados.

Reynard: humano, Mago 27, LB; ND 27; Médio, desl. voo 12m; PV 132; CA 35 (+13 nível, +2 Des, +5 armadura, +5 item mágico); hab. familiar; Fort +20, Ref +19, Von +26; For 13, Des 14, Con 17, Int 30, Sab 18, Car 11.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +40, Conhecimento (engenharia) +40, Conhecimento (história) +40, Conhecimento (natureza) +40, Conhecimento (religião) +40, Conhecimento (Tormenta) +40, Identificar Magia +40, Iniciativa +32, Ofício (alquimia) +40, Percepção +34, Sobrevivência +34; Acelerar Magia, Adaptabilidade, Diligente, Duro de Matar, Energia da Tormenta, Magia Acelerada Automática, Magia Silenciosa Automática, Magia Silenciosa, Magias em Combate, Mago de Batalha, Mente Yudeniana, Poder Mágico Épico x2, Poder Mágico x3, Resistência à Tormenta, Resoluto, Tese Arcana de Graduação, Tese Arcana de Grão-Mestre, Tese Arcana de Mestre.

Magias de Mago Preparadas: 3º — *deslocamento*, *dissipar magia*, *mísseis mágicos maior* x5; 4º — *pele rochosa*; 5º — *voo prolongado*; 6º — *contingência*, *choque estático maior*, *sugestão em massa*, *visão da verdade*; 7º — *bola de fogo controlável* x2, *desejo restrito*, *inverter a gravidade*, *teletransporte maior*; 8º — *raio polar*; 9º — *desejo*, *invocar monstro IX*, *mão esmagadora de Talude*. *PM:* 124. *CD:* 21 + nível da magia.

Equipamento: anel de proteção +5, anel do arcano maior, robe do arquimago, tiara do intelecto +6.

Vladislav Tpish

"A necromancia é tão somente, como creio que todos sabem, mas irei repetir para ilustrar a situação, a magia concernente aos mortos."

— Vladislav Tpish

Vladislav Tpish é um filho único que escolheu seguir a profissão de necromante — um mago estudioso dos mortos-vivos. Herdou uma opulenta fortuna, juntamente com uma rede de comércio muito lucrativa, administrada por uma pessoa de confiança. Vladislav usa esse dinheiro para financiar suas pesquisas. Gosta de se aventurar com amigos como o bárbaro Katabrok para aumentar seus conhecimentos.

Vladislav adota o típico visual de mago: manto escuro comprido e cajado decorado com entalhes. Está sempre limpo e apresentável, com cabelos bem cortados; tem mania de limpeza e detesta sujeira. Vladislav está sempre interessado em aprender mais sobre mortos-vivos e outras criaturas incomuns. Fala de modo erudito e complicado, usando palavras difíceis que quase sempre confundem os companheiros mais limitados.

Vladislav formou-se na Grande Academia Arcana, onde ocasionalmente atua como professor de necromancia. Tem uma filha, Petra, que no momento vive em Malpetrim. O mago evita falar sobre ela a todo custo, pois não quer chamar sobre Petra a atenção de um antigo inimigo.

Vladislav: humano, Necromante 16, LN; ND 16; Médio, desl. 9m; PV 102; CA 30 (+8 nível, +2 Des, +6 armadura, +4 item mágico); corpo-a-corpo: *bordão +2* +10 (1d6+10); hab. carisma mortal, familiar, lacaio funesto, língua dos mortos, proteção positiva; Fort +14, Ref +13, Von +16; For 10, Des 15, Con 16, Int 20, Sab 16, Car 12.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +24, Conhecimento (geografia) +24, Conhecimento (história) +24, Conhecimento (religião) +24, Cura +22, Identificar Magia +24, Iniciativa +21, Ofício (alquimia) +24, Percepção +22; Acelerar Magia, Dominar Magia (*crânio voador de Vladislav*), Magias em Combate, Potencializar Magia, Prontidão, Prosperidade, Tese Arcana de Graduação, Tese Arcana de Grão-Mestre, Tese Arcana de Mestre, Vitalidade.

Magias de Mago Preparadas: 1º — *compreender idiomas*; 2º — *crânio voador dele mesmo* x4, *crânio voador "fui eu que inventei!"* Potencializado x2, *toque do carniçal*, *vitalidade ilusória*; 3º — *clarividência/clariaudiência*, *dissipar magia*; 4º — *pele rochosa*; 5º — *ligação telepática*; 6º — *muralha de trevas*; 7º — *onda de exaustão*; 8º — *evaporação*. *PM:* 51. *CD:* 15 + nível da magia.

Equipamento: anel de proteção +4, bordão +2, braçadeiras da armadura +6, manto da resistência +3.

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Tormenta RPG, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

O material a seguir é considerado Identidade do Produto: todos os termos referentes ao cenário de Tormenta, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos, e todas as ilustrações.

O material a seguir é considerado Conteúdo Open Game: todo o texto de regras, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.

Domine a magia!

Magos e feiticeiros comandam os elementos, alteram o mundo, controlam o tempo e o espaço. Seus inimigos são desintegrados, incinerados ou transformados em pudim de ameixa. E agora a magia está em *suas* mãos!

O Manual do Arcano é um guia para todos os usuários das artes mágicas — e para quem deseja combatê-los. O primeiro em uma série de suplementos aprofundando as classes de *Tormenta RPG*, é fundamental para aqueles que pretendem compreender os segredos arcanos.

Este livro contém:

• Mais de 150 novas magias!

• 11 especializações de magos, incluindo bruxo, ilusionista e cronomante!

• 8 novas linhagens de feiticeiros.

• Novos talentos e classes de prestígio, incluindo o amador farsante, o inquisidor de Wynna e o terrível gênio do mal.

• Regras para criação de itens mágicos.

• Uma descrição completa da Academia Arcana, com suas aulas e professores, incluindo um sistema para campanhas na maior escola de magia de Arton.

• Novos monstros e arcanos lendários.

A magia arcana é a força mais poderosa de Arton. Junte-se a seus usuários ou aprenda a vencê-los!

9 788589 134804 >

www.jamboeditora.com.br